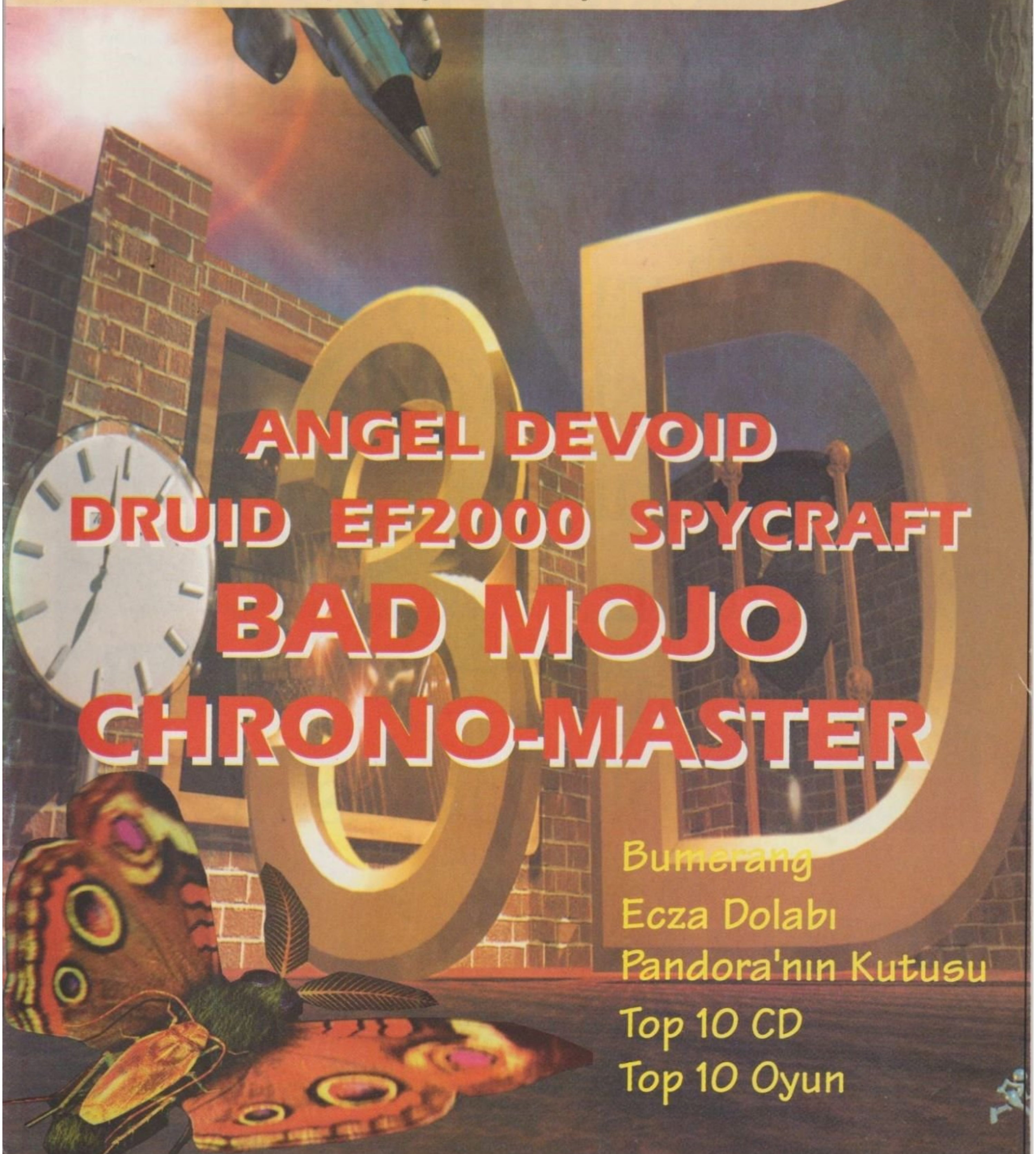
ZEPLİN

PC Magazine Türkiye'nin Ücretsiz Ekidir.

Aylık Bilgisayar Ev ve Oyun Dergisi Yıl:1 Sayı: 14 Haziran 1996



ANGEL DEVOID

DRUID EF2000 SPYCRAFT

BAD MOJO

CHRONO-MASTER

Bumerang

Ecza Dolabı

Pandora'nın Kutusu

Top 10 CD

Top 10 Oyun

ZEPLİN
Yıl: 2 Sayı: 14 • Haziran 1996

İÇİNDEKİLER

DİNÇ BİLGİN (Başkan)
ERCAN ARIKLI

Bir Numara Yayıncılık A.Ş. Adına
İmtiyaz Sahibi:
ERCAN ARIKLI

Yayın Koordinatörü: AHMET ÖRS

Genel Yayın Yönetmeni:
BALABAN CERİT

Editör: DENİZ TANIŞ

Yazı Kurulu: HAKAN KANTAŞ, LÜTFÜ GÖZGÜCÜ, ERDEM ÜNEY, ENDER KASIM

Teknik Koordinatör: FAZIL MECİT

Reklam Koordinatörleri:
RANA KARLIDAĞ

Reklam Müdürü: ÇİĞDEM MUTLU

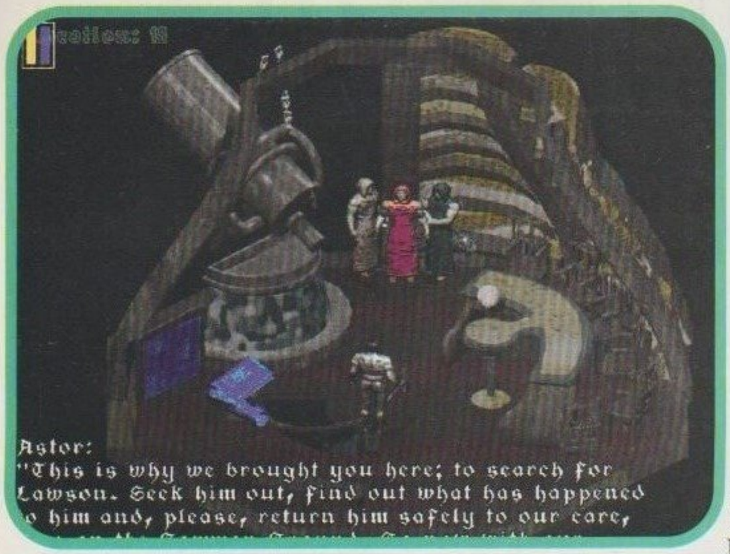
Rezervasyon: NURHAN POYRAZ

Müessese Müdürü: ŞAKİR GÜLSEVER

MEDİ GRUP

Murahhas Üye: ATEŞ ÜNAL ERZEN
Genel Müdür: MUSTAFA SİVRİ
Genel Müdür: MİTHAT TOPAÇ (SAT-PAZ)
Genel Müdür Yardımcısı: KEMAL GÜLER
Ankara Koordinatörü: SERPİL GOGEN
Ankara Haberler Müdürü: LÜTFÜ ÖZEL

ZEPLİN
Adres: Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu 34540 Güneşli İstanbul
Yazı İşleri: 5028452, 5028434, Fax: 5028346
Medya Plaza Santral: 5504870 (10hat)
Reklam Grubu Santral: 2823310 (10 hat)
Not İçin: Fatma Süngü, 5028452
Dağıtım: Birleşik Basın Dağıtım A.Ş., 5502504
Baskı: Medya Holding A.Ş. Tesisleri



DR

Daemons O

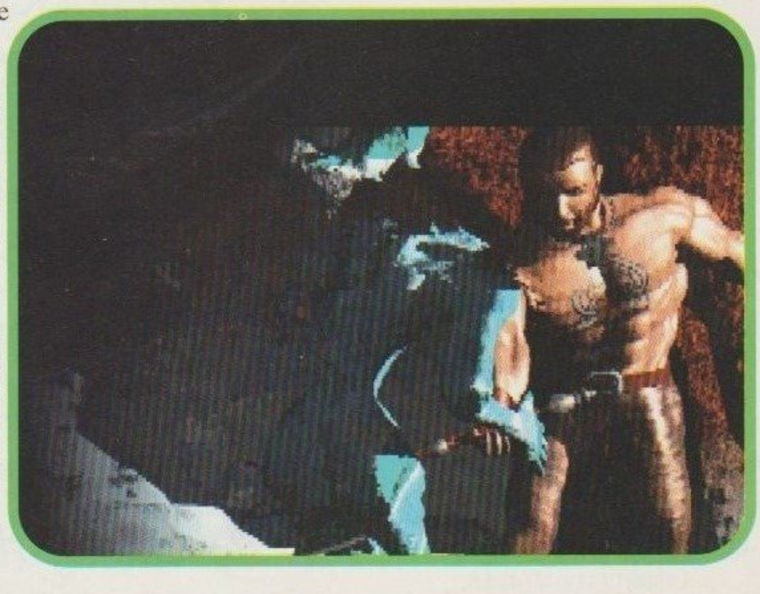
İlk role-playing (değişik roller üstlenme) oyunları kağıt ve kalemle oynanırdı ve oynayanları da son derece eğlendirirdi. Bu oyunun tek bir sorunu vardı, o da hazırlanışının çok zor oluşu ve uzun sürmesiydi. En sonunda birileri bu oyunu bilgisayarlara taşımayı akıl etti. O kişi veya kişiler iyi akıl etmişler doğrusu. Bugün hala role-playing oyunlarını kağıt kalemle oynayanlar var, şimdi kabul etmeliyiz ki en güzeli her zaman için ilklerdir.

Bu ay render grafiklerle bezenmiş leziz bir oyunu tanıtacağım sizler için. Druid, bir fantasy role playing adventure oyunu ve bir tek CD'de geliyor. Bu özelliği ile hem adventure severlerin hem de FRP (fantasy role playing) tutkunlarının ilgisini çekecek sanırım. Oyunun iskelet hali tam bir adventure fakat oyun, yapılabilen çeşitli büyüler ve bunun gibi bazı FRP oyunlarında bulunan özellikleriyle FRP'yi andırıyor. Oyunda bir eşyayı başka eşyayla kullanma, herhangi bir kapıyı açmak için herhangi bir anahtar veya büyülü bir eşyayı kullanmanın yanında yolunuzu kesen canavarlarla savaşmanız oyuna büyük artı kazandırmış. "Dövüşmek ve savaşmak", bu iki önemli fiili incelemeden geçmek olmaz. Dövüşün oyundaki rolü çok büyük. Siz savaştıkça deneyiminiz, deneyiminiz arttıkça dereceniz, dereceniz arttıkca da gücünüz,



M.P.'niz, dayanıklılığınız vb. artıyor. Kısacası bol vahşet eşittir oyunu bitirme zevki. Oyuna başlarken MIND'iniz 8 iken sonlara doğru 1000'lere yaklaşıyor tabii kendinizi geliştirmenin sonu yok, isterseniz azimle uğraşarak bu dereceye ilk bölümde bile ulaşabilirsiniz. Gerçi dövüşlerin hep aynı şekilde olması insanı bir süre sonra sıkıyor fakat büyüklerimizin söylediği gibi "Gülü seven dikenine katlanır". Oyun kahramanımız genelde FRP oyunlarında olduğu gibi gizemli macerasına çok garip bir şekilde atılıyor. Kahramanımız rüyalarında kendini sık sık hiç bilmediği, görmediği yerlerde yaratıklarla savaşırken görüyor ve bir gün gür bir sesle irkiliyor. Ak sakallı bir dede kahramanımıza gökyüzünden seslenerek kahramanımızın aslında bir DRUID olduğunu ve kendisinin de onu çok uzun zamandan beri izlediğini söylüyor ve sonra sadete geliyor tabii ki. Zavallı, çaresiz dedemiz çok zor bir problemle karşı karşıya ve bizden yardım istiyor. Buraya kadar iyi. İnsanı en sinir eden tarafı ise daha kahramanımız cevabını vermeden kendisini iki yamuk, yeşil ya-

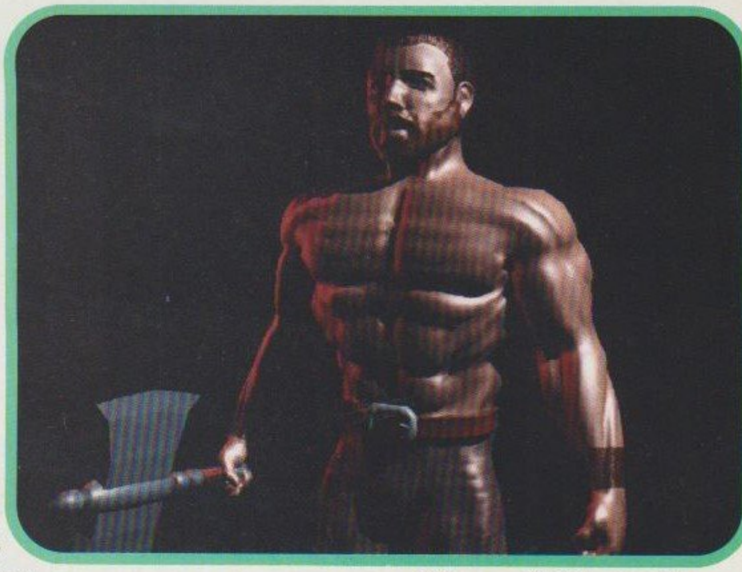
Druid, sizi bol, fazla zor olmayan bilmeceleriyle sihirli ve bir o kadar da gizemli 3D dünyasına davet ediyor.



UID

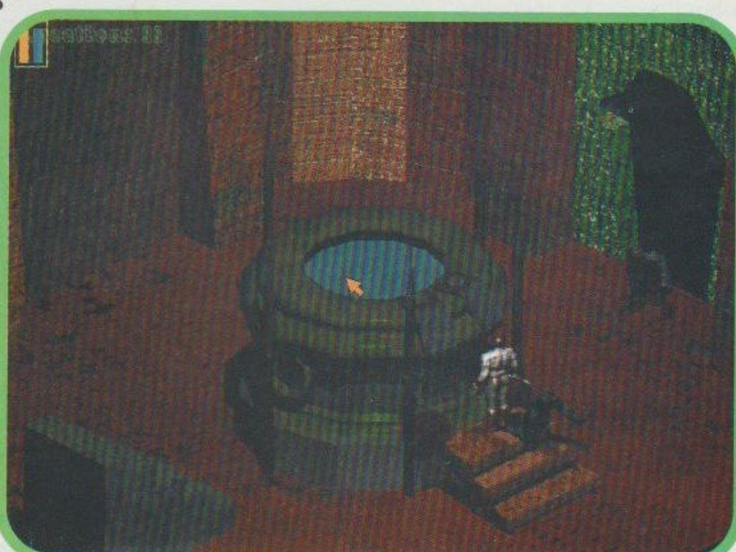
of The Mind

GÖKHAN ÖZER



ratığın ortasında bulması. Madem cevabımızı bile beklemeden bizi buraya gönderecekti, neden fikrimizi almak istiyor ki?

Oyun SIRTECH tarafından yapılmış. SIRTECH size bir şey hatırlatıyor mu? Hani şu 4MB RAM isteyen, arkadaşlarımızı duygusal çöküntüye uğratıp, komplekse iten bir oyun vardı, hatırladınız mı? Evet, Jagged Alliance. Doğrusu, SIRTECH'in ismini ilk defa Jagged Allience ile duymuştum.



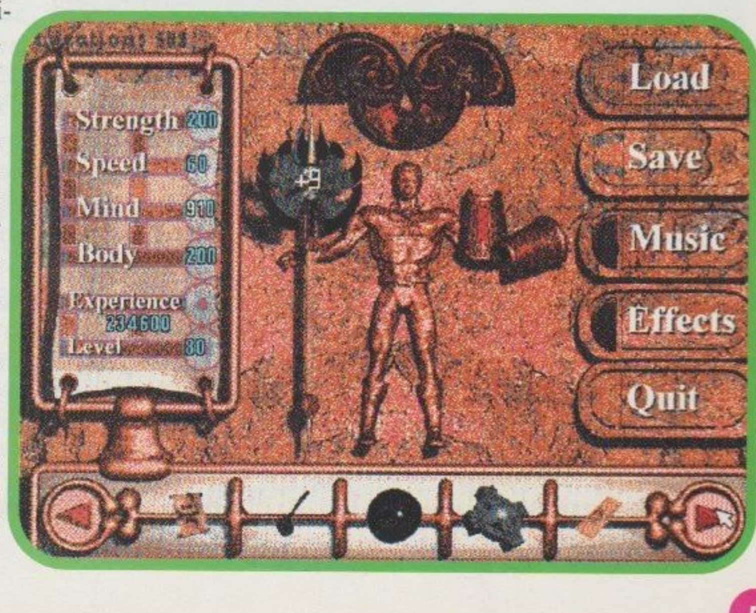
Herneyse nerede kalmıştım... Oyunun müziği son derece kaliteli fakat digital sound'lar daha kaliteli olabilirdi. Benim bir oyunsever olarak en doğal hakkım dövüşürken çıkan sesleri duymaktır herhalde. Oyunun grafikleriyse bir CD oyununa yakışacak gibi hazırlanmış, yukarıda belirttiğim gibi mükemmel 3D grafikler oyunda tadına doyulmaz bir görsel ortam yaratmış.

Druid'de, bir eşyayı başka eşyayla kullanma, herhangi bir kapıyı açmak için herhangi bir anahtar veya büyülü bir eşya kullanımı, oyuna büyük artı kazandırmış.

İnsan oyunu oynarken kendini bir anda o üç boyutlu dünyanın içinde buluveriyor. Oyunun en garibime giden tarafı bazı ayrıntılarla uğraşılmamış olması. Örnek vermek gerekirse: Adamımıza kepçeyle göldeki cismi al komutunu verdiğimizde adamımız hiç kıpırdamadan kazık gibi dikiliyor ve "Uzanamıyorum" veya "Siyah bir taş parçası buldum" gibi birkaç laf söylüyor, o kadar. Adamın elini uzatıp o taşı oradan nasıl çıkardığını görmek isterdim, hani sadece elini uzatması bile yeterliydi benim için ama birileri bu oyunu yaparken biraz üşengeç davranmış. Görüyorsunuz ya, ufak animasyonlar bile oyunların çehrelerini nasıl değiştiriveriyor. Oyunun çehresini etkileyen bir faktör de bilmeceler. Bilmeceler zor değil ama yeterince çok.

Bilmecelerin zor olmaması oyunu akıcı bir hale getirmiş fakat oyunu bitirince insan kendini tam anlamıyla doymuş hissetmiyor. Oyun genelde iyi.

Druid, günümüzde birçok digital video görüntüleriyle bezenmiş, süslü CD oyunlarından çok daha kaliteli bir oyun. Sizi bol, fazla zor olmayan bilmeceleriyle sihirli ve sihirli olduğu kadar gizemli olan 3D dünyasına davet ediyor. Bu kadar stresli ve sürüsüne bereket sorunlarla dolu olan dünyadan kendinizi soyutlamak o kadar zor değil, hem unutmayın oyunlarda yaptığınız yalnışlıkları baştan oynayarak düzeltebilirsiniz.



SPYCRAFT

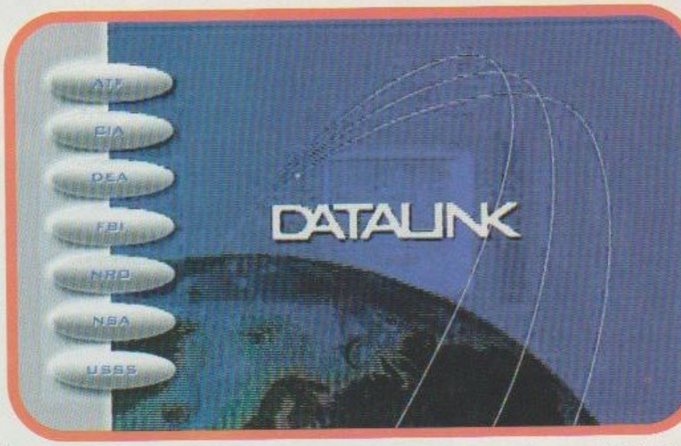
James Bond filmlerini izlerken hiç içinizden, ah ben de bunları yapmak isterdim demiş miydiniz? İşte size casusculuk oynamak için iyi bir interaktif oyun.

Spycraft. Casusculuk oyunu. Eski KGB ajanları ve yeni gizli servis olan SVR (E&E Literatürü: Günümüz Rusya'sının gizli servisi) ajanları ve de belki dünyada en çok bilinen gizli servis olan Amerikan gizli servisi CIA ajanları arasında dönüp duran bir oyun. Bu oyunun en büyük özelliği Interactive olması. "Şimdi Interactive nedir? Nereden çıktı kardeşim?" diyenlere sorularının cevabını verelim.

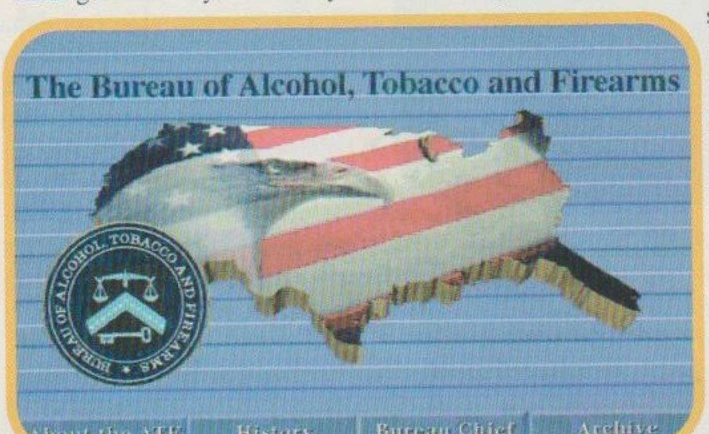
Interactive sözcüğünün Türkçesi Etkileşimli demek. Kısacası siz interactive bir programı kullandığınızda onun ilerleyişini siz belirliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse oyunun bir yerinde siz konuşmanızı yaparken karşınıza iki veya daha fazla seçenek çıkıyor.

Siz bu seçeneklerden birinin seçerek oyunun nasıl ilerlemesi gerektiğine karar veriyorsunuz. İşte sizin etkinizle oyunun nasıl ilerliyeceği belirleniyor. Ve genelde bu olay konuşmalarda görülür.

Bu kadar bilgilendirme şimdilik yeter zannedersek. Şimdi sırada oyunumuz var.



Oyunumuz bir cinayetle başlıyor. Bir Rus liderin öldürülmesiyle başlıyan oyunda siz CIA ajanı rolünü üstleniyorsunuz ve bu cinayeti çözmeye çalışıyorsunuz. Cinayette şöyle gizli saklı bir yerde değil, aksine uluorta bir yerde meydanda konuşma kürsüsündeyken yapılıyor. Tam bir süikast.



Siz yeni bir ajan olarak önce eğitimden geçiyorsunuz. Ancak bazı şeyleri öğrendikten sonra oyuna geçiyorsunuz. Ama siz eğitimde iken farkında olmadan oyun başlamış oluyor ve sizin gözlerinizin önünde üstünüz olan eski bir ajanı katlediyorlar.

Şimdi belki kızanlarınız, sinirlenenleriniz olabilir niye oyunun konusunu tam anlamıyla açıklamadı diye. Ama daha önceden de belirttiğimiz gibi bu oyun interactive bir oyun ve tüm safhalarında sizin kararlarınıza göre ilerliyor. Zaten az da olsa oyunun konusunu kavradığınıza eminiz.

Oyunun belirli bir kaç özelliğinden bahsedelim. Oyun da hedef vuruyor, robot resim çıkarıyor, plaka inceliyor ve de suikastçiyi tanımlamak gibi gündelik işler hallediyorsunuz. (Ne kadar gündelik değil mi?)

Bu oyun için size kesin tavsiyemiz oyunun her ayrıntısına dikkat edin, gerekiyorsa bir yerlere not alın ve de iyi okuyup, iyi düşünüp öyle kararınızı öyle verin.

Bu arada hatırlatalım bu üç CD-ROM'luk oyunu oynarken çok iyi İngilizce bilmeniz gerekiyor. Çünkü hiç bir yerde alt yazı çıkmıyor. Şunu söylemekte yarar var üç CD-ROM diye az sanmayın bu üç CD-ROM demek 3x650=1950 MB'lık yer demek oluyor.

Oyunun en ilgi çekici özelliği ise adınızın belli olmasına rağmen, suratınızı görememeniz ve de sesinizi duyamamanız. Ama bu oyunu almaya değer.

Spycraft, kullanıcılar tarafından, Türk MİT görevlileri için ideal oyun olarak tanımlanıyor!

SPYCRAFT

Dağıtıcı: Rainbow Computer
Telefon: 212/5265837 - 5281379

Pandora'nın Kutusu



Command & Conquer

Bu ay geçen sayımızda da yer verdiğimiz Command&Conquer'ın değişik hilelerini veriyoruz:

NOD Lazeri

Geniş menzili ve gücü nedeniyle ekarte edilmesi güç bir silah olan NOD Lazerine zarar vermenin iki kolay yolu var:

1) Tanklarınızla lazer menzilinin dışına çıkın ve düşmanın jeneratörlerini yokedin. Bundan sonra tek yapmanız gereken, oldukça zayıf düşen lazere saldırmak.

2) Bir sürü mini-vurucuyu (En az 25 tane olmalı. Bunun size maliyeti yaklaşık $2500 olacak.) lazere saldırmak üzere görevlendirin. Elbette lazer adamlarınızın hepsini öldürecek ama her birini teker teker yoketmeye çalışırken, siz ona saldırmak için zaman kazanmış olacaksınız. Bundan sonra güçlü tanklarla NOD lazerinin işini bitirebilirsiniz.

Mini-Vurucunun gücü

Bir mini-vurucu bir tankı yokedebilir. Bunu yapmak için biraz hızlı olmalısınız. Adamınıza önce tanka saldırma sonra da öldürülmeden kaçma emri verin ve tank yokolana kadar bu işlemi sürdürün.

Kiliseler

Eğer bir NOD olarak oynuyorsanız, bir yerli köyünün merkezine yani kiliseye zarar vermeyi deneyin. Genellikle içinde $2000'a kadar nakit olabilen bir sandık bulursunuz.

Kum Torbaları

Sonraki görevlerde düşman birçok yönden aynı anda saldırmaya başlar. Bununla başetmenin bir yolu tabanı kumtorbalarıyla doldurarak coğrafyayı lehinize kullanmak. PC kumtorbalarına saldıracak kadar akıllı olmadığından, bu yöntem işler. PC daima birçok tank ve taretle doldurmuş olduğunuz açık bırakılan tek girişe yüklenir.

Nöbetçi Kulesi

Bir nöbetçi kulesi inşa edin. Para ödemeniz gerekecek ama, kuleyi sattığınızda harcadığınız paranın yarısını geri alacağınız gibi üç adet de mini-vurucu birliği edineceksiniz. (Bu hile sadece C&C 1.1 8P güncellemesinde işe yarar.)

Para

Bir görevin sonuna geldiğinizde bir tane düşman binasını yerinde bırakın ve oyunu kaydettikten sonra görevi tamamlayın. Bir sonraki görev bir MCV ya da taban ile başlıyorsa, kaydettiğiniz oyunu yeniden yükleyin ve toplayabildiğiniz kadar kredi toplayın. 200.000 kadar kredi toplamayı başarabilirseniz, bir sonraki göreve 70.000 kredi ve yeni bir senaryoyla başlayabilirsiniz.



Day Of The Tentacle

Day of The Tentacle için en kesin çözümler okumanızı bekliyor: Edna'nın odasına gidip, onu dışarı itin. Green Tentacle'ın odasındaki VCR'li video-teyp'i alan ve Dr. Fred'e kafeinsiz kahve verin. Dr. Fred uykusunda yürümeye başlayacaktır. Edna'nın odasına gidin, Record butonuna basın. Önce Rewind sonra da Speed butonuna bastıktan sonra kombinasyonları görmek için filmi seyredin. Kasaya gidip kontratı alın ve bacayı kullanarak çatıya çıktıktan sonra levyeyi alın. Fırsat buldukça levyeyi, çatalı ve Booboo-B-Gone to Laverne'yı yıkayın. Pencereden geçin ve Dr. Fred'i çözmek için halatı çekin. Motele gidip ve halatı mumyaya bağlayın. Tekrar bacaya döndüğünüzde halatı çekerek pencereden içeri girin. Mumyayı kırmızıya boyayın ve bunu Dr. Fred için kullanın. Dr. Fred'e Purple Tentacle'ı rüşvet olarak kullanıp dünyayı kurtardığınızı söyleyin. Anlaşmayı imzalayacaktır. Anlaşmada pul kullanmayı unutmayın ve Hoogie'ye verin. Hoogie, dışarı çıkıp anlaşmayı posta kutusuna koyacaktır. Siz de şişman adamın odasına gidin ve elması almak için telefonu kullanın.



Tie Fighter

Bu yazı gemilerin bir daha bulunamamak üzere ortadan kaybolduğunu tecrübe edenlerin ve bu esnada oyunun bozulduğunu ve ancak yeniden başlatılırsa düzeleceğini düşünenlerin işine yarayacak.

Phantele başlangıçta olduğu yerde duruyor ancak çok bekleyecek olursanız kaçmaya başlayacağından, hedefleme işlemini hızla gerçekleştirmelisiniz. Kalkanlarını indirin ve iyon toplarıyla tamamen etkisiz hale getirin. Ardından, önce Escort Shuttle'lar sonra da Z-95'leri hedefleyin. Magnus Feire ve Shemsher'ı ihmal edebilirsiniz. Yaklaşık altı dakika sonra Glairem Runka ve Rudendag işin içine girecektir. Sizi durdurmak üzere karşınıza çıkan Z-95'leri yokederek, başka yöne sapmadan Runka ve Rudendgo'ı keşfe çıkın. Aramalarınız sonuçlandığında Z-95'lerin hepsini öldürüp boş Phantele ve Keydan mekiklerini de yok edebilirsiniz.

BAD MOJO

Şimdiye kadar böyle bir oyun görmediniz!

E & E



Mojo. Anlamı: Sihir sözcükleri, sihirli güçler. Bad Mojo'nun hepsini Türkçe'ye çevirirsek anlamı: Kara Büyü {E&E Literatürü: Kötü, İyi olmayan. Evet oyun bundan ibaret Kara Büyü. Yani Necromancy. Bu kara büyü sonunucunda bütün hayatınız değişiyor. Aslında fazla söze gerek yok. Konusunu okuduktan sonra anlayacaksınız.

Size güçsüz, zayıf, yardıma muhtaç, unutulmuş bir kişi olarak davranıldığını düşünüyorsunuz. Fakat o gece bütün hayatınız değişecek. Aklınıza koyduğunuz, size göre mükemmel olan bir planınız var. O da çalıntı paralarınızla sabahki uçağa binip, Meksika'ya gitmeyi, daha doğrusu kaçmayı planlıyorsunuz. Yaşadığınız yer köprünün ayağı yanında bulunan, Eddie'nin Barı adlı yerin üstü. Siz burada kiracı olarak bulunuyorsunuz. Herşeyinizle gitmeye hazırsınız. Bavullarınız, biletiniz, pasaportunuz ve bir çanta dolusu paranızla hazırsınız. Ve düşünüyorsunuz artık "Kurban değilim!" ve "Bu sefer kontroldeyim!" İşte o gece tam bir çanta dolusu dolarlarınızı severken, ev sahibiniz Eddie gelip, sizden geciktirdiğiniz kiranızı istiyor. Bu arada etrafa bakınca sizin gitmeye hazır olduğunuzu görüyor ve soruyor. "Bir yere mi gidiyorsun?" gibilerinden bir soru yöneltiyor. Sizin sorunuz üzerine parayı alınca rahat bırakacağını söylüyor ve siz de aceleyle cebinize sıkıştırdığınız paranızla kiranızı ödüyorsunuz. Ama doğal olarak adam şüphelendi yani. Bu arada siz kapıyı kapatırken kediniz dışarı çıkıyor. (Son cümle önemsiz bir ayrıntı gibi gözüksede ileride sizin alehinize bir durum olacağını hatırlatırız.)

Yüzünüzde iyi yapılmış bir işin mutluluğuyla usulca para dolu çantanızı sevmeye başlıyorsunuz ama birden aklınıza bir şey geliyor ve çekmeceleri karıştırmaya başlıyorsunuz. Ve sonunda aradığınız şey olan, gümüş renkli kolye buluyorsunuz. Onu havaya kaldırırken garip bir şey oluyor. Annenizin olan bu kolye parıldamaya başlıyor. Siz kolyeyi çok iyi parlatmışım aferin bana diye düşünürken birden yere düşüyorsunuz. Her yeriniz uyuşmuş durumda. Beyniniz duruyor neredeyse. Mutasyona uğrayıp bir hamam geyiğine pardon böceğine dönüşüyorsunuz. Ne geyik ama! Bu arada hatırlatmakta yarar var. Bu arada kara büyünün azizliğiyle yalnızca ruhunuz bir hamam böceğine dönüyor. Öyle ki oyunun ilerki bölümlerinde kendi odanıza dönüp yerde yatan cansız vücudunuzu görebiliyorsunuz. Neyse bu kısa bir nottu şimdi devam. Binanın diplerinde bir yerlerde altı yol ağzına düşüyorsunuz. Ve devredesiniz yani kontrol sizde.

Anladınız mı niye bu oyunun bugüne kadar hiç bir benzerinin olmadığını? Türünün en iyisi desek bu oyunun türü yok. Bir bakalım bu güne kadar hiç bir şekilde, öyle ya da böyle bu oyunun bir benzeri olmadı galiba bu gidişte de olmayacak. Zaten bu güne kadar insanların hamamböceği sevgisini(!) bu kadar sömüren bir oyun daha yapılmamıştır. Bu oyunu oynadıktan sonra içinizde hamamböceği sevenler derneği



Kalbiniz sağlam ve mideniz güçlüyse, buyrun bakalım. Iron Helix'in yapımcılarından yeni bir oyun:Bir hamamböceğisiniz.





kurmak gibi bir istek doğabilir. Tavsiyemiz böyle bir durumda kürtaj yaptırmanızdır.

Bu oyun iyi ve ciddi olduğu yapanlardan belli. (Böyle geyik bir konu ne kadar ciddi olabiliyor?) Bu güne kadar yapımcılardan pek fazla söz etmemiştik şimdi nereden esti diye sorabilirsiniz. Haklısınız. Oyunda normal bir grup programcı yanında bu gruba yardımcı olan entomologistler (Kelimenin içerdiği derin anlamları burada anlatmaya çalışsak dergide başka oyuna yer kalmayacağından sizi sözlüğünüzün başına davet ediyoruz) var. Yani anlamayacağınız gibi bu konu ile ilgili bir çok kişi vardı.

Oyun gerçeğe tamamiyle uygundur (E&E tarafından onaylanmıştır.) Bütün olaylar gerçeğe uygun bir şekilde gerçekleşiyor. Bunun en iyi örneği ise bir hamam böceğinin gerçek düşmanları olan fare, örümcek, insan gibi tehlikelerin yanı sıra bir hamam böceğinin su veya sıvı birikintilerin üzerinde yürüyememesidir. Hamam böceklerinin fareler tarafından katledilmesi tamamen gerçeğe uygun sanılabilir.



Bu oyun hakkında ne kadar çok söylenecek şey var ki... İsterseniz oyuna beraber başlayıp inceleyelim. (Zaten şu ana kadar bu yüzden sabretmediniz mi?) Oyun tamamiyle belli açılardan, daha doğrusu 2 boyutlu olarak yukardan veya yandan bakılıyor. Siz bu donuk ekranlarda (Bundan kastımız arka fonda hareketli bir nesnenin olma olasılıgı çok az) ilerliyorsunuz.

Bir hamam böceği olarak oynadığınız bu oyunda oyuna başlangıç noktanız binanın derinliklerinde bir yerlerde olan, altı tane tüpün bulunduğu bir yer. Siz bu altı tüpe girip çeşitli yerlere ulaşıyorsunuz. Mesela ilk başta gitmek zorunda olduğunuz tüp sizi bodrum katına götürüyor.

Bir bölüm veya bir tüp ile girdiğiniz yer boyunca çeşitli yerlerde dolaşıp, tehlikeler atlatıp, o yerden çıkmak için elinizden geleni yapıyorsunuz.

Bu yolda sizi engellemek isteyenler oluyor. (Ama muhtaç olduğunuz kudret...) Bunlar muhtelif ve değişik canlılar olabileceği gibi de yapışkan kağıtlar, yapışmayan kağıtlar, su birikintileri gibi varlıklarda olabiliyor. Tüpler boyunca (Bölümler boyunca) size yol gösterenler olabiliyor. Mesela bir karınca, bir hısmınız yani hamam böceği size oradan nasıl kurtulmanız gerektiğini anlatıyor. Siz bu verilen öğütler sayesinde hamam böceği durumunuzdan eski halinize dönüyorsunuz.

Biraz müziklere değinelim. Bu oyunun müzikleri oyuna o kadar uyum sağlamış ki oyunu görmeden, dinlemeden anlıyamazsınız. Bizce bu oyunun müzikleri şahane ve de hayatımızda duyduğumuz, bize sanki olayın tam ortasındaymış hissi veren nadir müziklerden bir tanesi.

Bu arada bizden size küçük bir tavsiye. Eğer bu oyunun filmlerini görüntülemek isterseniz, Quick Time for Windows'a ihtiyacınız olacak çünkü filmlerin uzantısı mov. bu yüzden görüntülemek için qtw'ye ihtiyacınız var. Program ise oyunun CD-ROM'unda bir dizinin altında bir yerlerde.

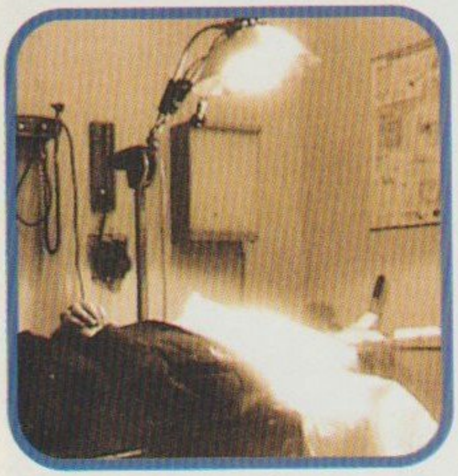
Eğer yetkili ağızlardan pardon sayfalardan bilgi almak istiyorsanız vereceğimiz www sayfasına doğru bir sörf yapın. İşte adresiniz: http://www.badmojo.com

BAD MOJO

DAĞITICI: Rainbow Computer
TEL.: 0212/5265837 - 5281379

ANGEL DEVOID

Hakan KANTAŞ



Etkileşimli Sinema türünün en son ve en başarılı örneği Angel Devoid, geçtiğimiz günlerde ülkemizde de satışa sunuldu. Sinema'yı andıran Video görüntülerden meydana gelmiş olduğu için doğal olarak bol CD'den oluşan oyun, ancak 4 CD'ye sığdırılabilmiş.

Bugüne dek Etkileşimli Sinema türü sayısız oyun gördüm, oynadım. Ancak şunu söylemeliyim ki, bu oyun şimdiye kadar oynadığım en başarılı Etkileşimli Sinema oyunlarından biri. Oyunu hazırlanmasında kullanılan mekanlar, teknoloji ve genel havası etkileyici. Oyunumuz, her zaman olduğu gibi bir İyi Adam ve Kötü Adam'ı konu alıyor. Ve yine iyi adamı kontrol ederek kötü adamı bulmaya çalışıyoruz.

Angel Deviod'de, Jake Hard adlı iyi kalpli ancak kötümser bir polisi yönetiyoruz. Ancak oyunun hikayesi oldukça ilginç. Hikayeye, bir kaza sonrası gözümüzü hastanede açarak ve bizden korkup kaçan hemşirenin neden korktuğunu anlamaya çalışarak başlıyoruz.

Bugüne dek gördüğüm en başarılı Etkileşimli Sinema olan Angel Devoid, sizi etkisi altına almayı beceriyor.

Odamızdaki aynaya baktığımızda ise sorunun sebebini anlıyoruz; kaza sonrası bir estetik ameliyat geçirerek şehre korku salan Angel Devoid haline geldiğimiz için herkes bizi bu belalı kişi olarak algılamaya başlıyor. Bir anda inanılmaz ölçüde düşmanla karşı karşıya olduğumuzu farkediyor, sorunu kökünden çözmek için gerçek Angel Devoid'in peşine düşüyoruz.

Tamamiyle filmden meydana gelmiş olan Angel Devoid, teknik olarak problemli. Oyun, bazı kartlarda problem çıkarıyor. Örneğin oyun tarafından doğrudan desteklenmesine karşın ses kartım Ensoniq SoundScape'i sayısal ses efektleri için bir türlü kullanamadım. Oyunu, ancak Sound Blaster emülasyonu ile oynayabildim ki, bu durumda bile oldukça bozuk sesler, konuşmalar duyuluyordu ancak.



Oyun oynama yöntemi, Johnny Mnemonic'ten çok daha başarılı. Ortam tamamiyle filmden meydana gelmiş olmasına karşılık hareketleri sizin yönlendirdiğiniz anlarda, ekrana, gidilebilecek yönlere doğru oklar çıkıyor ve neler yapabileceğinizi çok daha kolay anlayabiliyorsunuz. Ya da yine bu aşamalarda herhangi bir eşyayı alabiliyor ya da inceleyebiliyorsunuz. Mouse imleci içinde, gitmek istediğiniz yöne doğru ok belirdiği anda mouse'un tuşuna tıklarsanız film o yönde görüntülenmeye devam ediyor. Diğer hareketler ve işlemler de aynen bu yöntemle devam ediyor. Oyunda hiç bulmaca yok, yapmanız gereken tek şey doğru zamanda doğru davranışlarda bulunmak. Eğer bir yanlış yaparsanız ölüyor, oyuna en baştan ya da en son kaydettiğiniz yerden devam ediyorsunuz.



Bugüne dek gördüğüm en başarılı Etkileşimli Sinema olan Angel Devoid, oyuncuyu etkisi altına almayı başarıyor. Oyunu oynarken kendinizi sanki gerçekten o ortamdaymış gibi hissedebiliyorsunuz. Bir de şu teknik sorunlar olmasa ve oyun içinde birkaç bulmaca yer alsa oyun çok daha başarılı olabilirdi.

Yardımlarından dolayı, oyunun dağıtıcısı Megavizyon'a teşekkür ederiz.

ANGEL DEVOID

Medya: 4 adet CD-ROM
RAM Bellek: 8 MB RAM
Sabit Disk alanı: 3.5 MB
Mikroişlemci: 486DX2-66 veya üzeri
Grafik Kartı: SVGA
Ses Kartı Desteği: Sound Blaster, Ensoniq SoundScape ve uyumluları.
Genel değerlendirme: 7 (10 üzerinden)
Dağıtıcı: Megavizyon
Tel: 212/ 293 07 59 - 543 77 51

TOP 10 OYUN

WING COMMANDER IV



Wing Commander IV furyası biraz daha yavaşlamış olmakla birlikte hala büyük bir hızla devam ediyor. Bu yüzden hala listemizin ilk sıralarındaki yerini koruyor. Bu, son ayların en muhteşem uzay simulasyon oyunu, tam 6 CD-ROM'luk ve Dolby Stereo ses özelliğinin yanında çok yüksek kalitede video görüntülere sahip.

GABRIEL KNIGHT 2



Doğa üstü güçlerle ve yaratıklarla, Kurtadamlarla ilgili oyunda Gabriel Knight'ı yönetiyor ve bir gizem'i çözmesini sağlıyorsunuz. Oyunda, çok yüksek kalitede grafik ve video görüntüler, başarılı bir senaryo ve oyuncuların kaliteli rolleri var.

EF 2000

EuroFighter 2000, son zamanların en popüler uçak simulasyon-savaş oyunlarından biri. Flight Unlimited'ın muhteşem grafik kalitesi ve Falcon serisinin oynanabilirliğinin bir araya getirilerek ortaya çıkarılan EF 2000, çalışabilmek için çok hızlı bir sisteme ihtiyaç duyuyor.

FIFA'96



Ülkemizdeki bu futbol sevdası devam ettiği sürece Futbol oyunlarının da başarısı devam edecek. Tabii bu arada çok önemli ekonomik konular göz ardı ediliyormuş, ülke bir takım büyük sorunların eşiğindeymiş kime ne?

NBA LIVE'96



NBA Live, yeni olmakla birlikte beklenenin üzerinde satış rakamlarına ulaşmış durumda. Hatta o kadar ki oyunun bu kadar başarılı olabileceğini Electronic Arts bile tahmin etmemiştir herhalde.

SWAT

Polis, silah ve vatan sevginiz varsa Swat

WAR CRAFT 2



bu alandaki en kaliteli ve başarılı oyunlardan biri gibi görünüyor. Grafik ve video kalitesi oldukça yüksek. 4 CD'den ibaret.

Geçtiğimiz aylarda satışa sunulan Warcraft 2, çok kısa bir süre içerisinde çok olumlu eleştiriler aldı ve oyun dergileri tarafından yüksek puanlarla ödüllendirildi. Eğer kaliteli bir strateji arıyorsanız bu oyundan iyisini bulamazsınız.

REBEL ASSAULT II

Çok yanlış bir zamanda piyasaya sürülmesine karşılık yine de beklediğimin üzerinde ilgi gördü Rebel Assault II. Wing Commander IV'ten hemen önce satışa sunularak pazar kapmaya çalıştıysa da çok sayıda oyuncunun Wing Commander'ı beklediği ve onu tercih ettiği açık.

TOP GUN

Spectrum Holobyte, video görüntülerle zenginleştirilmiş bir simulasyon oyununun mevcut olmadığını çok çabuk farketti ve bu alandaki ilk oyunu Top Gun'ı pazara sundu. İki CD'den meydana gelen Top Gun, güçlü video görüntülere de sahip.

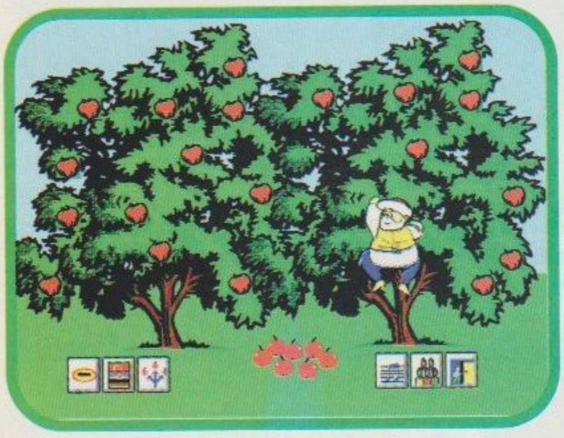
RIPPER

Ripper, bol CD'den meydana gelmiş korku-gerilim konulu oyunlara bir örnek daha. Take 2 tarafından pazarlanan Ripper da Gabriel Knight 2 gibi 6 CD'den meydana geliyor. Oyun hakkındaki daha ayrıntılı bilgileri PC Magazine Türkiye'nin oyun sayfalarında bulabilirsiniz.

CD-ROM

Bu ay, sayfamız biraz eğitim ağırlıklı. Sizler için Hoca, Okuyorum ve CD Micro English adlı CD'leri tanıtıyoruz.

Hoca



Hoca CD'sinde 18 adet öykü var. Hemen hepsi de kısa. CD'nin kapasitesi düşünülünce biraz daha uzun tutulabilirdi oysa.

Bu ay da çocuklara ağırlık verip onlar için hazırlanmış birkaç ürünü inceledim. İlk CD'miz, Bilden tarafından hazırlanmış olan Hoca adlı ürün.

Nasrettin Hoca'nın 18 kısa öyküsünü içeren CD, Türkçe'ye ek olarak İngilizce ve Almanca dillerinde de çalışabiliyor. Böylece hem dünya çapında pazar şansına sahip oluyor, hem de çocuklarınıza bir'den fazla yabancı dil öğrenme fırsatı veriyor.

Hoca, çok kaliteli bir ürün olmamakla birlikte baştan savma yapılmış bir CD de değil kesinlikle.

Ancak gerek yazılım kısmına ve gerekse paketine daha fazla önem verilmesi gerektiği kanısındayım. Bir kere kurulum çok amatörce. CD'deki KUR adlı dosyayı çalıştırdığınızda kurulumun yapılacağı kabul ediliyor. Oysa siz de benim gibi Windows'unuzu Windows adından farklı bir dizin içine kurduysanız kurulum otomatik olarak gerçekleşmiyor, iş başa düşüyor.

İkincisi, ürünün dış görünümü oldukça basit ve kaba. Gerek karton kutunun baskısı ve gerekse tasarımı baştan savma hazırlanmış. Oysa unutulmaması gereken en önemli konuyu şöyle söyleyebiliriz: Bir ürünün satılmasını sağlayan en önemli konuların başında ambalaj gelir.

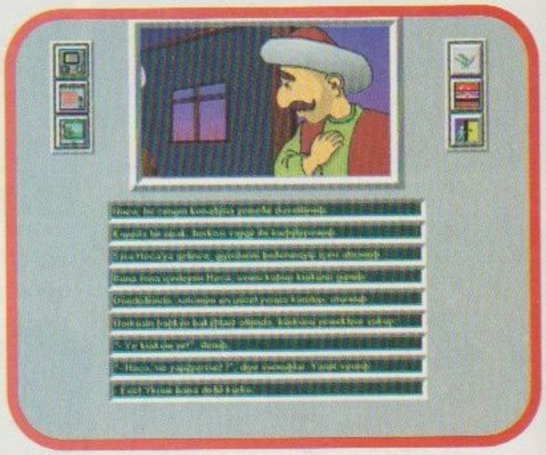
Zaten bu yüzden ABD'den satın aldığınız ürünlerin amlajları inanılmaz ölçüde özenli ve kalitelidir.

Ürünün içeriği ve yapabilecekleriniz oldukça kısıtlı: Hoca'nın ana menüsünden bir hikaye seçiyorsunuz, hikaye küçük bir animasyonla anlatılıyor.

Bu aşamada eğer isterseniz dinlemekte olduğunuz öyküyle ilgili Kelime Öğreniyorum, Cümle Sıralama Oyunu ve Boz-Yap bölümlerinden birini seçebiliyorsunuz. Kelime Öğreniyorum bölümünde, o öyküde geçen birkaç kelime resimli ve sesli olarak ele alınıyor.



Öykülerdeki bazı kelimeler, resimdeki gibi sesli ve görüntülü açıklanıyor.



Hoca CD'sindeki öykülerin hemen hepsi resimdeki gibi 8-10 satırlık ve küçük animasyonlarla süslenerek anlatılıyor.

Cümle sıralamada, öyküyü meydana getiren cümleler karışık olarak sıralanıyor ve bunları doğru olarak dizmeniz bekleniyor.

Son bölüm olan Boz-Yap ise adı üzerinde, hikeyinin ana resmini, sizin tarafınızdan belirlenen sayıya parçalıyor ve resmi düzgün olarak oluşturmanızı bekliyor.

İçerik ve genel kalite olarak fena olmamasına karşın eğer bu tür bir ürünle ilgileniyorsanız alternatifi olmadığı için Hoca'yı alacaksınız. Ancak biraz daha emek harcanarak geliştirilirse elbette hepimizi memnun edecek ve de en önemlisi ülkemizi yurt dışında çok daha iyi temsil edebilecek.

Hoca adlı bu CD'yi, Bilden'den temin edebilirsiniz.

Bilden: 212 . 252 63 41

Okuyorum

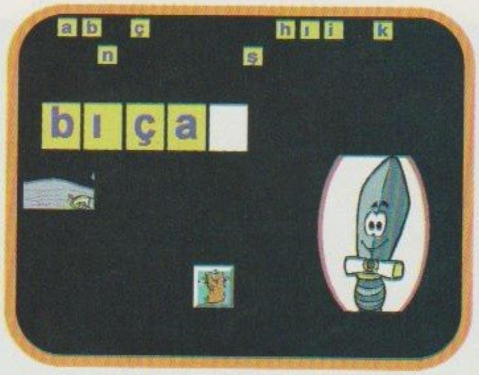


Okuyorum CD'sinde, Nasrettin Hoca ile ilgili sadece tek bir öykü yer almakla birlikte animasyonları daha kaliteli bir öykü ile buluşuyoruz.

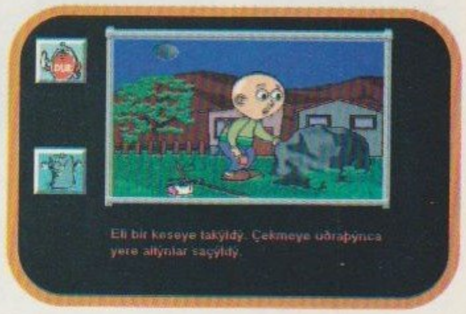
Genel kalite ve yapı itibarıyla Hoca CD'si ile hemen hemen aynı bir ürün daha; Okuyorum. Yukarıda, kalite konusunda yazıklarımın tümü bu CD için de geçerli. Ancak içerik açısından değerlendirildiğinde Okuyorum'un daha zengin olduğunu söyleyebilirim.

Okuyorum'un içinde, Keloğlan, Nasrettin Hoca, Evliya Çelebi ve Hazerfan Çelebi adlı hikayeler mevcut. Ancak burada, her bir başlık altında sadece tek bir öykü yer alıyor. Buna karşılık bu hikayeler, yukarıda tanıttığım Hoca CD'sindeki hikayelerden çok daha uzun ve kaliteli. Çünkü çok daha fazla resim ve konuşmadan oluşan bu hikayeler daha gerçekçi.

İçindeki her hikaye için aynı bölümler yer almakta. Bunlar; benim pek de eğlenceli bulmadığım ve bir anlam veremediğim, sözcük öğretmeyi amaçlayan Beni Tanı bölümü. Birinciye kıyasla daha anlamlı olan ve ekrana gelen resimdeki eşyanın yazılışını tamamlamanızı bekleyen Bil-Bul, çocuklarınız için gerçekten faydalı olabilir. Diyor Ki adlı bölüm ise ana hikeyeyi anlatmakta.



Okuyorum'da, Hoca CD'sindeki gibi öykülere ek, eğitim amaçlı bölümler var.



Okuyorum CD'sinde, Nasrettin Hoca, Keloğlan, Evliya Çelebi ve Hazerfan Çelebi olmak üzere 4 öykü yer alıyor.

Çocuklarınız için gerek yabancı dil öğrenimi ve gerekse temel dil öğrenimi için çok faydalı olabilecek bir ürün. Kurulumunda, broşürünün ve paketinin kaltesinde problem olsa da içerik olarak çocuklarınızın bir süre ilgisini çekecektir. Ancak bu ilginin fazla uzun sürmeyeceğini şimdiden söylemeliyim.

Okuyorum adlı bu CD'yi, Bilden'den temin edebilirsiniz.

Bilden: 212 . 252 63 41

CD Micro English

Son haftalarda bana en çok 'Tavsiye edebileceğin iyi bir İngilizce eğitim paketi var mı?' şeklinde bir soru yöneltilmeye başlandı. Ben de İngilizce eğitim amaçlı tüm yazılım paketlerini incelemeye ve sonuçlarını bu sayfalardan vermeye başladım. Amacım, en iyi İngilizce eğitim paketini, yazdığım yazıları okuyarak sizlerin karar vererek seçmesi. Ancak en başta şunu belirtmeliyim: Ülkemizde, İngilizce eğitimini, sizi tatmin edebilecek düzeyde veren TEK BİR yazılım paketi bile mevcut değil. Şu anda satılmakta olan ürünlerin hemen tümü belirli amaçlara yönelik paketler ve hiçbiri sizi tatmin edebilecek düzeyde eğitim veremiyor. CD Micro English, ithal bir ürün. Yurt dışında, 8 yaşlarında girilen GCSE sınavlarına hazırlık amacıyla hazırlanmış olan ürün, sadece tek bir CD'den meydana geliyor. Paketin içinde, CD'ye ek olarak yaklaşık 110 sayfalık bir de kitapçık geliyor.



CD Micro English'de, konular 4 ana grup altında toplanmış. Her grubun testleri de yine aynı bölümde yer alıyor.

Temel düzeyde İngilizce bilgisine sahip olanlar ve yukarıdaki konularda kendini geliştirmek isteyenler için bu ürünü tavsiye edebilirim. Ancak amacınız üst düzeyde ya da daha temel düzeyde İngilizce ise başka bir ürün aramalısınız.

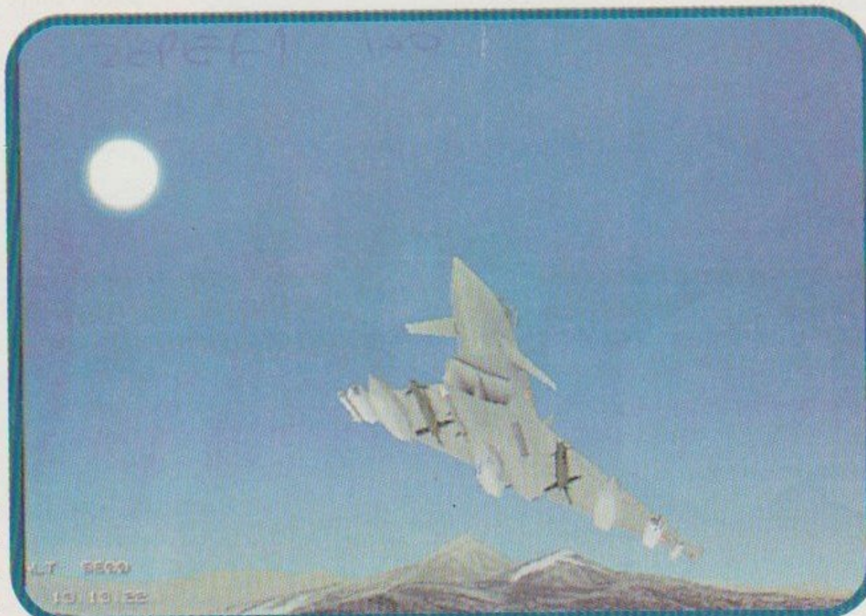
CD Micro English adlı bu CD'yi, Bilden'den (212 . 252 63 41) temin edebilirsiniz.

Yukarıdaki CD'ler hakkında daha ayrıntılı bilgiler edinebileceğiniz, herkesin kullanımına açık ve tamamiyle ÜCRETSİZ olan PETA BBS, 365 gün, 24 saat hizmet vermektedir.

PETA BBS: 216.376 33 77

EF2000

Gelmiş geçmiş en gerçekçi uçak simülasyonuna hoşgeldiniz. Muhteşem bir uçağın içinde, inanılmaz grafik detaylarla, sanki gerçek bir uçuştasınız.



Çıktı çıkacak derken sonunda çıktı. DID'nin yeni şaheseri, TFX in devamı, muhteşem simulasyon EF2000 sonunda piyasada.

Bundan üç yıl önce TFX:(T)actical (F)ighter e(X)periment adı altında bir oyun çıkmıştı. Pek çok oyunseverin ilgisini çeken bu oyunun motoru, sonralarda RAF'ın (Royal Air Force, İngiltere hava birliği) pilot yetiştirme simülatörlerinde kullanıldı. Yeryüzü şekillerinin çok iyi kullanıldığı bu oyun gerçekten yüksek satış rakamlarına ulaştı.

İşte, TFX oyununun yapımcısı olan DID, insanların gerçeğe bu kadar yaklaşan simulasyonlardan hoşlandığını anlayarak kolları sıvadı ve EF2000'i ortaya çıkardı. Aslında EF2000 bir uçak ismi. İngiltere, Almanya, İtalya ve İspanya'nın elele verip ortaya çıkardıkları bu uçak gerçek bir canavar. Bu uçağın yapılmasının asıl sebebi göklerde hakimiyet sağlamak. Türünün en iyi örneklerinden biri olan EF2000 en son teknolojik yenilikleri içeriyor. Fly-by-wire adı verilen sistem sayesinde her türlü hareket bilgisayarlar sayesinde hesaplanıyor ve sonuç her an pilota ulaştırılabiliyor. Bu sistem bir çok uçakta var. Fakat EF2000'de bu sistem pilotun sesiyle yönetiliyor.

Kendini aşmış bir oyun olan EF2000'de sizi engelleyen S.A.M.'lere anti-radiation missile sallamak Allah emri.

Bunlar dışında, EF2000'de görülebilecek önemli özelliklerden biri de pilot kaskı. Daha önce son model helikopterlerde olan bir yöntem EF2000'e aktarılmış. AH-64 Apache tipi helikopterlerde pilot başını bir tarafa çevirdiğinde helikopterin ağır makinalısı da o tarafa dönüyordu. EF2000'de de benzeri bir sistem söz konusu. Fakat bu sefer kaskın içindeki bir alıcı göz retinası üzerindeki resmi okuyup radardan pilotun baktığı yeri buluyor. Pilotun baktığı yerde bir uçak varsa o uçak kilitleniyor ve..... Sonrası malum. Yüzbinlerce dolara malolmuş uçak, bir ASRAAM füzesinin kurbanı oluyor.

Bunlara ek olarak, EF2000 henüz bir prototip olan S-225 füzesini taşıyabilime yeteneğine sahip. Bu füze radarlar tarafından tespit edilemiyor. Sinsice rakibe yaklaşıp onu bir anda iptal ediyor. Ayrıca bayağı da uzun menzilli.



Bir SU-35'e AM-RAAM salladıktan sonra, takip etmeye devam edip, bir de ASRAAM atın. Gördüğünüze inanın.

EF2000'in en can alıcı özelliklerinden biri ise ECR-90 radarı. Bu uzun men-



Gerçek uçakta, akıllı pilot kaskının içindeki bir alıcı, göz retinası üzerindeki resmi okuyup, radardan pilotun baktığı yeri buluyor.

zilli "akıllı" radar sayesinde pilot çok uzaktaki uçağa göre bir avantaj kazanıyor. Önce tesbit eden uçak daima avantajlıdır.

Kullandığınız uçak bu kadar güzel. Oynadığınız oyun bundan DAHA güzel. Her şeyden önce oyun şu ana kadar gördüğünüz simulasyonların arasında EN GERÇEKÇİSİ. İnanılmaz grafik detayı var. Gerçek uçuştan pek farkı yok. WarGEN sayesinde kampanyalarda bir kere yaptığınız bir görevi bir daha yapmıyorsunuz, yani, sıkılmamanız için ellerinden geleni yapmışlar.

Bu arada ortada kurgulanabilecek bir savaş olabilmesi için bir konuya ihtiyacımız var. Oyunun konusu klasik simulasyon konusu. Yine Ruslar saldırıyor ve yine siz bir pilot olarak arkadaşlarınızla birlikte bu olaya karşı koyuyorsunuz. Bu arada Rusların imajı arada yeniden kendini belli ediyor. Hani o her zaman çevreye saldıran Ruslar vardır ya. Anlayamadığımız olay ise şu. Niye Ruslar? Belki sizin canınız Papua Yeni Gine'ye saldırmak istiyor. Ama imaj böyle yaratılmış birkere. Böyle gelmiş böyle gidiyor. SU-27 Flanker ile imaj düzeltilmesine uğraşılıyor, fakat EF 2000 gibi müthiş bir oyun karşısında garibim Flanker ezik kalıyor.

Oyunun konusunu daha geniş bir biçimde ele alırsak şöyle bir sonuçla karşılaşıyoruz: Rusya'nın ultramilliyetçileri 2001 yılında seçimlerden galip çıkıyorlar. Bu ultramilliyetçilik akımı uyuyan bir canavar olan ırkçılığı yeniden uyandırıyor. İntikam çığlıkları arasında 2. dünya savaşında kaybedilen yerlere saldırılmaya başlanıyor. Polonya ve Finlandiya lağıma doğru giderken. Ahı gitmiş bir vahı birkaçta uçağı kalmış olan NATO soruna çözüm bulmakla uğraşıyor. Bu arada Rusya'nın planı anlaşılıyor. Baltık denizinden Atlas okyanusuna açılmak va Amerika-Avrupa seferlerini kesmek. Bunun üzerine sıradaki hedef Norveç oluyor. Fakat NATO kendine geliyor ve olaya el koyuyor ve yeni bir savaş başlıyor...

EF2000'de Cluster Bomb bırakmanın dayanılmaz zevkini tatmalısınız.

DID EF2000'i yaparken herşeyin gerçekçi olabilmesi için Norveç'in askeri haritalarını kullanarak gerçek bir alan yaratmış. Yani kısacası oyunda gerçek Norveç'in üzerinden uçuyorsunuz.

EF2000'in uçuş düzenine gelince,



EF2000, henüz prototip safhasında olan S-225 füzesini taşıyabilme yeteneğine sahip. Bu füzeyi radar tesbit edemiyor.

oyunda 3 boyutlu cockpit yaratılmış. Yani gerçek bir pilot gibi başınızı her tarafa döndürebiliyorsunuz. Emin olun ki füzenin kanattan çıkışını cockpitten izlemenin zevki bir başka. Bunun dışında bir çok kamera açısıyla çok farklı görüntüler yakalayabilirsiniz.

Oyunda rakipleriniz özellikle güçlü yaratılmış. Bu yüzden dikkat etmek zorundasınız. Örneğin bir SU-35'e AMRAAM salladıktan sonra takip etmeye devam edip bir de ASRAAM atın. Ana kuralı sakın unutmayın, siz onu mıhlamazsanız o sizi mıhlamak için elinden gelen herşeyi yapacaktır. Gördüğünüze inanın! Fire and Forget füzelerinizi Fire and Follow olarak kullanın, işe yarayacaktır.

Başka bir örnekte ise kilitlemekte olduğunuz bir MIG 29 aniden sizin ölümünüz olabilir. Çünkü o anda ikinci bir MIG 29 hedefinden vazgeçip arkadaşına yardıma koşmuştur. Bu yüzden DASS ve Radarınızı sürekli kontrol edin.



EF2000'de, simülasyonla oyun arasında dengeyi şimdiye kadar en iyi yakalamış bir oyun var karşınızda.

S.A.M. ler için de aynı şey geçerli. Siz onların menzillerine girmeden radarlarını açmayacaklardır. Bu da sizi onları tespit etmekten mahrum bırakacaktır. Fakat siz sallayın ALARM Anti-Radiation füzesini ve oradan ayrılın, biraz çevrede dolaşın. Elbette zamanı gelecek ve SAM radarını açacaktır. Bunu da ALARM hiç bir zaman affetmez.

Şimdi de madalyonun öbür yüzünü yavaş yavaş çevirelim. Bir saniye madalyonun iki yüzü de parlak. Sadece ufak bir sorun var. Donanım gereksinimi!!!!

Oyunu 486DX2/66'da oynamak sadece en düşük detay seviyesinde mümkün. Düzgün bir performans için Pentium 90, ideal bir performans için ise Pentium 133 lazım. Gazetelerin de bilgisayar vermesiyle birlikte Pentium fiyatlarının çok düşeceğine olan inancımızı yitirmeyerek size EF2000'le 4.000.000 km^2 lik alanda, 640*400 çözünürlükte, Wingman'lerinizle birlikte, güzel günler diliyoruz.

EF2000

Ortam:CD-ROM
Adet:1
RAM Bellek:8 MB RAM
Sabit disk alanı:18 MB
Mikro işlemci: 486 DX2/66
Grafik kartı: VGA-SVGA
Destekledikleri:Sound Blaster ve uyumluları
Değerlendirme:*****

BUMERANG



Zeplin "Bumerang" Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu, 34540 Güneşli İstanbul

BELİRSİZ GÜNCELLEME STRATEJİSİ

SORU: 8 MB RAM, Double Space'le sıkıştırılarak 180 MB'a kadar genişletilmiş 110 MB sabit disk, SoundBlaster Pro, çift-hızlı CD-ROM sürücü ve V24 video kartlı bir ICL M55/16 sahibiyim.

Sistemim önceden 2 MB RAM ve 110 MB sabit diskli 16 Mhz hızında bir 386'ydı. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi şimdiki yazılımlarla çalışabilmek için bilgisayarımı güncellemem gerekti. Bu yoldaki ilk adımımın daha geniş bir sabit disk vürüsü almak olması gerektiğine karar verdim. Şu sıralar sabit disk fiyatları göreceli olarak daha ucuz olduğundan 540 MB'tan daha büyük bir sürücü alabilirim ancak, bazı eski BIOS makinaların 512 MB'tan büyük sürücüleri kullanamadığını duydum. BIOS'um bunlardan biriyse, bu boşluğu bir CYRIX 486 güncelleme işlemcisi ekleyerek doldurabilir miyim yoksa BIOS'u değiştirmem mi gerekir?

YANIT: Bazı eski BIOS çiplerinin 512 MB'tan büyük sabit disk sürücüleri desteklemediği ve sizin 386 temelli BIOS'unuzun da bunlardan biri alabileceği yolundaki bilgi doğru. Yine de bu daha büyük bir sürücü edinmenizi artık engellemiyor.

Sabit disk üreticileri bu sorunun frakına vardıktan snor, bu limitin üstesinden glebilecek akıllı yazılamlar da üretildi.

Bu üreticilerden ikisi Seagate ve Maxtor. Bunlardan birinin geniş sürücülerinden satın aldığınızda, bütün kapasiteyi nasıl kullanabileceğinizi anlatan bir kitapçık edinirsiniz. Bu yazılım ana sürücünün boot sektöründen çalışarak BIOS'u aldatır ve böylelikle siz de tüm sürücüye erişebilirsiniz. İşlemcinizi güncelleme konusundaki görüşleriniz gelince: Piyasadaki yazılım paketlerinin çoğu Intel olmayan işlemcilerle çalıştırıldıklarında bütün özelliklerini kullanamadığı için, Intel işlemcilerini seçmek daha yararlı olabilir. Önerimiz, anakart ve işlemciyi birlikte değiştirerek problemlerin üstesinden bir seferde gelmeniz. Pahalı gelebilir ama en son E-IDE sabit diskleri destekleyen bir anakart içinde Intel 486DX2 66 Mhz işlemci bulmanız da mümkün.

DOSYA UZANTILARI

SORU: Bilgisayarım 8 MB RAM'lı ve 540 MB sabit disk sürücülü 66 Mhz'lik bir 486DX2.

Clip art kolleksiyonlarına baktığımda dosyaların son harflerinin farklı olduklarını gördüm ve bunların gruplama için kullanılmış olabileceğini düşündüm. 8MP, GIF, TIF, PCX ve PCT gibi dosyaların ne anlama geldiğini merak ediyorum. Bunlar farklı uygulamalar için kullanılan farklı dosyalar mı? Bunların aralarındaki farklar nedir? Bazıları belirli uygulamalarda kullanmak için daha mı elverişli?

YANIT: Sorunuzun yanıtını vermeden önce belirtmeliyiz ki, bir dosya adının noktadan sonra gelen son üç harfine "dosya uzantısı" denir. Dosya uzantıları iliştirilmiş oldukları dosya tipini belirlemekte kullanılırlar. Örnek verirsek, bir tekst dosyası TXT uzantısını ve bir doküman DOC uzantısını alır.

Sizin sözettiğiniz dosyalar grafik dosyalarıdır. Buradaki uzantılar grafik dosyalarının kesin tipini belirtmek için kullanılır: BMP Bitmap dosyası, PCT Macintosh resim dosyası için kullanılır. Her dosya tipi farklıdır ve yine her biri genellikle farklı organizasyonlar tarafından yaratılmış farklı standartlarla uyum sağlar.

BMP, Windows ve Microsoft ürünleri tarafından desteklenen genel dosya tipidir. Ancak bu, az önce sözünü ettiğimiz ürünlerin başka dosya standartlarını kesinlikle desteklemediği anlamına gelmez. GIF, PCX, BMP ve TIF'ler en yaygın grafik paketleri tarafından desteklenirler ancak bunlar günümüzün grafik dosya formatı standartlarının çok küçük bir kısmını oluştururlar.

YENİDEN KURUN

SORU: Makinam 33 Mhz hızında 8 MB RAM, 1 GB ve 85 MB iki sabit disk ve çift hızlı CD-ROM sürücülü bir 486 DX.

Windows uygulamalarımın çoğu hata mesajlarıyla çalışmaz hale geliyor.

Windows 3.1 ve MS-DOS 6.22 ile çalışıyorum. Normalde Windows çalışırken sistem kaynaklarının %77'si serbestken, PagePlus çalışırken bu oran %67'ye düşüyor. Bu problemle yalnız bir uygulama çalışır durumdayken de yüz yüze gelebiliyorum.

YANIT: KERN'deki USER.EXE'de hatalar meydana gelmeye başlarsa yapılacak en iyi şey daima Windows'u yeniden kurmak olacaktır. Ancak bu hiç de göründüğü kadar ürkütücü bir işlem değildir.

Windows'dan çıktıktan sonra DOS'ta Windows disketlerinizin ilkinden setup'ı çalıştırın. Buradaki komutları izlediğinizde Windows kurulumunun temel Windows dosyalarını yenilediğini ve problemlerinizi ortadan kaldırdığını göreceksiniz.

Böyle bir yaklaşımın en büyük faydası kurulu uygulama ikon ve program gruplarının olduğu gibi kalıp, problemlerin giderilmesidir.

Bunu yaptıktan sonra Windows Control Panel'a gidip önce 386 Enhanced Icon'ı, ardından Virtual memory'i seçin ve Change butonuna tıklayın.

Burada tipin C üzerinde Permanent'a ayarlı olduğundan ve genişliğin sizi memnun edecek ölçelerde bulunduğundan emin olun.

Bundan sonra ekran üzerindeki komutları izleyin. Serbest sistem kaynakları ve bellek oranına bir sonraki göz atışınızda oldukça şaşıracaksınız.

YETERSİZ BELLEK

SORU: Windows 3.11, MS-DOS 6.2, Lotus Organizer, Microsoft Works, Lotus 123 for Windows ve Word Perfect for DOS çalıştırdığım; 8 MB RAM, 420 MB sabit disk sürücü, 1 MB Windows hızlandırıcı, VLB grafik kartı ve SoundBlaster 16'lı 66 Mhz hızında bir 486DX2 sahibiyim.

Bilgisayarım birçok oyun ve CD-ROM demorlarını yüklemiyor ve belleğin yetersiz olduğu yolunda hata mesajları veriyor. REM kullanarak CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT dosyalarındaki bazı programları kullanımdan kaldırma ve CONFIG.SYS dosyasında EMM386 satırındaki HIGHSCAN'leri NOEMS olarak değiştirme denemelerim de sonuç vermedi.

CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT dosyalarını ilişikte gönderiyorum ancak bunların Windows programlarının rahat ve hızlı çalışması için değiştirilmiş olduğnudan şüpheliyim. Eğer böyleyse, DOS programlarımı ve oyunları çalıştırabileceğim kadar bellek sağlayacak daha basit komutlar kullanmam gerekir mi? Başlangıç dosyalarımı farklı program tiplerini kullanabilmek üzere değiştirebilir miyim yoksa her seferinde dosyaları yeniden yazmam mı gerekir?

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS





```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN
I=B000-B7FF WIN B500-B7FF
BUFFERS=20,0
FILES=40
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
INSTALL.C:\WINDOWS\CYDOS.COM
DEVICEHIGH
/L:3,26928=C:\SB16.CTSB16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
/L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON=(EGA,,1)
DEVICEHIGH /L:2,12048=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICEHIGH
/L:3,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH
/L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP:220
STACKS=9,256
```

AUTOEXEC.BAT

```
PROMPT $P$G
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /V
/D:MSCD00 /M:15
LH /L:0 C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048 128
PATH C:\MOUSE;C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\SET
TEMP=C:\TEMP
SET MOUSE=C:\MOUSE
SET SOUND=C:\SB16
REM SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE= ((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT = 437
LH /L:2,16656 KETB UK,,C:\DOS\KET-
BOARD.SYS
LH /L:0;2,24096 /S C:\MOUSE\MOUSE.EXE
C:\CLUTIL\CLMODE T6=1 T8=2 T1=2 T2=1
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD
```

YANIT: Bu dosyaların test edilebileceği en iyi ortam bir başlangıç diski kullanılarak yaratılabilir. CONFIG.SYS ve AUTOEXEC.BAT dosyalarınızı şöyle düzeltebilirsiniz.

```
CONFIG.SYS
[MENU]
menuitem=EMM, Use Emm386
menuitem=HIGHSCAN, Use Emm386 with
HIGHSCAN
menuitem=NO EMS, No EMS
COMMON]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=20
[EMM]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
FRAME=E000 i=BOOO-B7FF
[HIGHSCAN]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN
FRAME=E000 i=B000-B7ff
[NO EMS]
DEVICE=C:\DOS}EMM386.EXE NOEMS
FRAME=E000 i=B000-B7ff
[COMMON]
LASTRIVE=E
DEVICEHIGH
/L:3,26928=C:\SB16.CTSB16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
/L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON=(EGA,,1)
DEVICEHIGH
/L:3,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH
/L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP.220
STACKS=0,0
```

Burada parantezlerin içindeki tekst bir etikettir. [MENU] etiketi geçerli olan menüyü gösterir. Bu durumda menüdeki ilk özellik EMM, ikinci özellik HIGHSCAN'dir [COMMON] etiketinde takip eden bölüm hangi özelliğin seçildiğine bakılmaksınız uygulamaya konur. Eğer EMM özelliği seçilmişse [COMMON] kodu yürürlüğe girdiğinde EMM etiketini takip eden kod da uygulamaya konur. EMM özelliği seçildiğinde CONFIG.SYS aşağıda gördüğünüz şekli alır:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=20
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
FRAME=E000 i=B000-B7ff
LASTRIVE=E
DEVICEHIGH
/L:3,26928=C:\SB16.CTSB16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DOS=HIGH
DEVICEHIGH
/L:2,15792=C:\DOS\DISPLAY.SYS
CON=(EGA,,1)
DEVICEHIGH
/L:2,4560=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYYS.SYS
DEVICEHIGH
/L:2,13408=C:\SB16\DRV\CDMKE.SYS
/SBP:220
STACKS=0,0
```

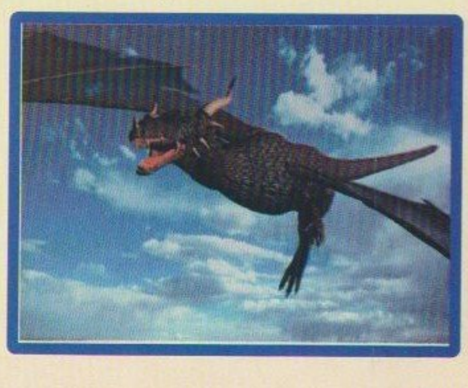
Daha sonra seçtiğiniz menü özelliği AUTOEXEC.BAT dosyasını kontrol için kullanılır. AUTOEXEC.BAT dosyanız da şöyle görünecektir:

```
PROMPT $P$G
GOTO %CONFIG%
:EMM
LH /:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /V
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END
:HIGHSCAN
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /V
/D:MSCD000 /M:15
LH /L:0 C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048 128
GOTO END
:NOEMS
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /V
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END
:END
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\;C:\MOUSE
SET TEMP=C:\TEMP
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=437
LH KETB UK,,C:\DOS\KETBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD
```

AUTOEXEC.BAT dosyasında etiketler CONFIG.SYS dosyasındaki etiketlerle aynı işlevi görürler ancak görünüşleri farklıdır (örneğin :EMM). Ayrıca AUTOEXEC.BAT'ta genel bir etiket bulunmaz. Başlangıç menüsünde seçtiğiniz özellik "%config %" şeklinde AUTOEXEÇ.BAT'a aktarılır. Örneğin EMM'yi seçtiğinizde "goto %cnfig%" satırı "GOTO EMM" şeklinde değiştirilir. Böylece bilgisayar bu satıra geldikten sonra EMM etiketine gider ve AUTOEXEC.BAT dosyası sanki aşağıdaki şekildeymiş gibi çalışır:

```
PROMPT $P$G
LH /L:2,46880 C:\DOS\MSCDEX.EXE /S /V
/D:MSCD000 /M:15
GOTO END
PATH
C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\;C:\MOUSE;C:\WP60
SET TEMP=C:\TEMP
SET sOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437)
C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT = 437
LH KETB UK,,C:\DOS\KETBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
CLS
CALL INTRO
UNDELETE /LOAD
```

Menü sistemi hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz MS-DOS kitabının içindeki Using Multiple Configurations bölümüne bakabilirsiniz.

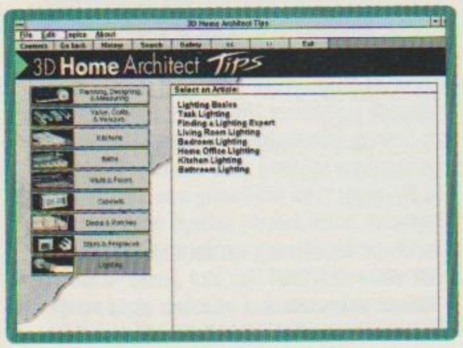


TOP 10 CD-ROM

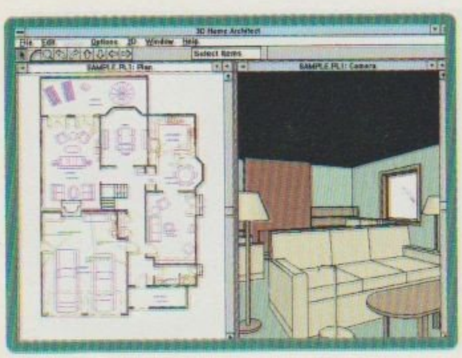
Hakan KANTAŞ

Türkiye'nin öndegelen CD'lerini sizin için sıraladık. Sağlıktan, programcılığa, ev mimarisinden, multimedia ansiklopedisine, işte bu ayın ilk 10 CD'si

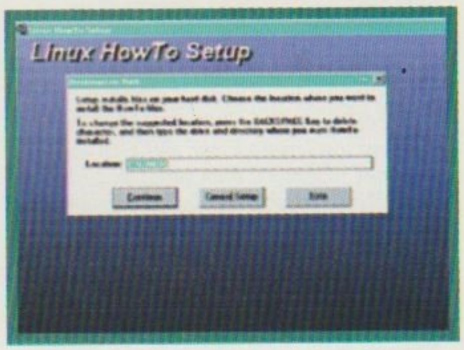
3D Home Architect



Geçtiğimiz ay CD-ROM sayfalarında tanıttığım bu CD, dergimiz henüz baskıya girmeden, yani yeterince tanıtılmadan bile oldukça büyük ilgi görmüş bir ürün. Kendi evinizi hemen her yönüyle en baştan tasarlamanıza ve sonuç olarak ortaya çıkan 3 boyutlu evin içinde gezmenize imkan tanıyan CD, çok kaliteli bir ve eşine ender rastlanır bir ürün.



Linux Developers Resource



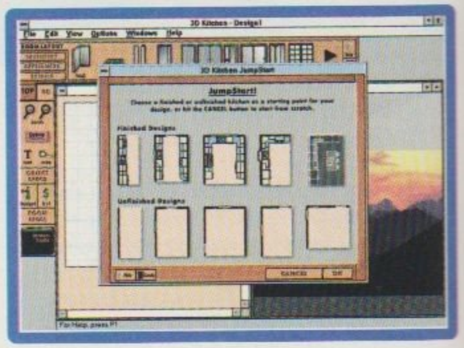
Linux, en fazla ilgi gören CD'lerin başında gelmeye devam ediyor. Tam 5-6 CD'den meydana gelmesine ve sizlere kaynak koduyla birlikte komple bir Unix benzeri işletim sistemi sunmasına karşılık 35-40 dolar gibi bir fiyatla satılıyor!

Eğer hala bir tane almadıysanız en azından bir kez incelemek ve kullanmak için kütüphanenize böyle bir ürünü katmanızı tavsiye ederim.

Learn to Speak English

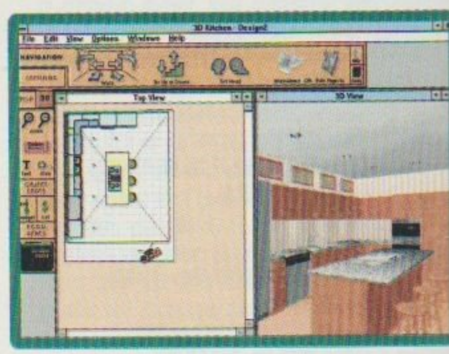
İngilizce öğrenmek amacıyla bilgisayarını kullanmak isteyenler en fazla bu ürüne ilgi gösteriyor. Geçtiğimiz aylarda ayrıntılı tanıtımını yaptığım bu CD, çok başarılı olmasa da daha iyisini buluncaya kadar idare edebilir.

3D Kitchen



Geçen ay yine CD-ROM sayfalarımızda bu CD'nin tanıtımını da yapmıştım. Yukarıdaki CD evin genel yapısını konu ederken bu ürün sadece Mutfak üzerine yoğunlaşmış. Ev hanımlarının, hayatlarının büyük kısmını geçirdiği mutfak, onlar için en önemli ortamlardan birini teşkil etmekte.

Eğer imkanınız varsa ve siz de mutfağınızı baştan aşağı değiştirmeyi düşünüyorsanız eşiniz, anneniz ya da bayan arkadaşınızla bu yazılımı kullanmalı ve belki de mutluluğunuzda büyük rol oynayacak mutfağınızı beraber tasarlamalısınız.



Visual C++ Ubrary

Programcıların en çok aradıkları, en çok talep ettikleri CD'ler arasında buradaki gibi, içinde kaynak kodlar olan CD'ler gelmektedir. Bu dili kullanarak Grafik'ten müziğe, Muhasebe'den komple bir ticari yazılıma kadar aklınıza gelebilecek hemen her konuda kaynak kodlarının ya da kütüphanelerin bulunabileceği CD'ler ülkemizde de en fazla rağbet gören ürünler arasında.

1996 Auto Registry Imports



Gördüğüm ve bildiğim kadarıyla ülkemizde Amerikan otomobillerinden çok BMW, Mercedes ve Ferrari gibi kendine göre bir ismi ve havası olan araçlara ilgi daha fazla.

Dergimizin bu sayısında sizlere tanıttığım 1996 Auto Registry serisinin ABD'ye ithal modellerinin incelendiği bu Compact Disk, Amerikan otomobillerinin incelendiği CD'den daha fazla ilgi görmüş.

Aslına bakılırsa satın alınabilirlik açısından düşünüldüğünde bu CD'den daha fazla ilgi çekmiş olması pek haksız da sayılmaz.

Amerika'da 20.000 dolara satılan bir otomobile ülkemizde 51.000 dolar istenirse bu araçlara ilgi gösterilmesi nasıl beklenebilir ki?

Yine de Gümrük Birliği, ÖTV filan derken, araba fiyatlarının nereye doğru gideceğini takip edebilen ender şanslı kullardansanız, incelemeye değer.

Kaldı ki, satın alma niyeti olmadan da bakılabilecek ve öğrenilebilecek ilginç bilgilere yer veriyor.



Megafak 5



Daha birkaç ay, hatta birkaç hafta öncesine kadar oldukça rağbet gören tam 10 oyunun orijinalleri ya da kısıtlı kullanımlarını sadece tek bir oyun fiyatına satın almak herkesin ilgisini çekmiş olmalı. Bu yüzden de MegaPak 5'in en fazla satan ürünler arasında yer almasını doğal karşılamak gerekli.

Oyunseverler için en azından arşiv değeri taşıyan bir CD.

Future Cars

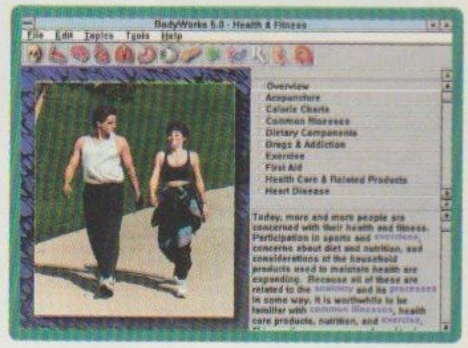
Günümüzün tüketim toplumunda, otomobiller en fazla rağbet gören alanlardan biri. Geleceğin otomobilleri ise benim gibi teknoloji hastalarının en fazla ilgi gösterdiği konulardan biri olmayı sürdürüyor.

Klasik otomobillerin dışına çıkarak biraz da hayal dünyasına dalmak isteyenler çoğunlukta olmalı ki Future Cars en fazla satan CD'ler arasında yer alıyor.

Groleer 96 Encyclopedia

1996 tarihli olmasına karşın fiyatının çok uygun bulunması, en güncel bilgiler içermesi ve onbinlerce sayfalık bir ansiklopedi olması sebebiyle dünyanın en çok satan CD'lerinden biri de Grolier. Her yıl güncellenen CD-ROM, gelmiş geçmiş en başarılı CD-ROM ansiklopedilerinden biri.

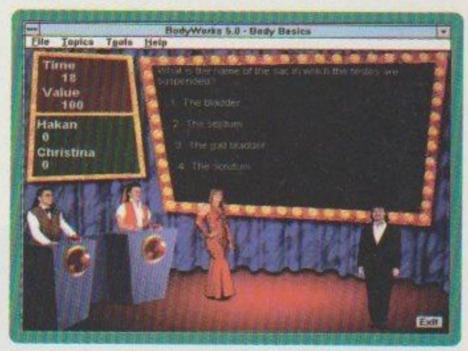
Bodyworks 5.0



Bugüne dek sayısız sağlık CD'si inceledim ancak Bodyworks 5.0 kadar başarılı bir ürüne hemen hiç rastlamadım. Farkında olmadığınız en önemli varlık sağlığınızdır.

Sağlımızı en iyi biçimde korumak, gerekdiğinde gerekli acil müdahaleleri yapamilmek ancak onu yakından tanımakla mümkün olabilir.

İşte bu Bodyworks 5.0 Compact Disk'inde, vücudunuzla dost olmak için ne yapmak gerektiğinden, sağlıklı yaşama kadar, hastalıklardan, acil durum tedbirlerine kadar, birçok bilgi, yazılı ve görsel olarak yer alıyor.



Bodyworks 5.0 Compact Disk'inde, sağlıklı yaşam için ne gerektiği, hastalıklardan, acil durum tedbirlerine kadar, birçok bilgi, yazılı ve görsel olarak yer alıyor.

CHRONO-MASTER

E&E

Sihirle bilimin kesiştiği noktada bir yaşam düşleyin. Bilim-kurgu ötesi bir senaryo ve bol macera... İşte karşınızda kaliteli bir 3D oyunu.

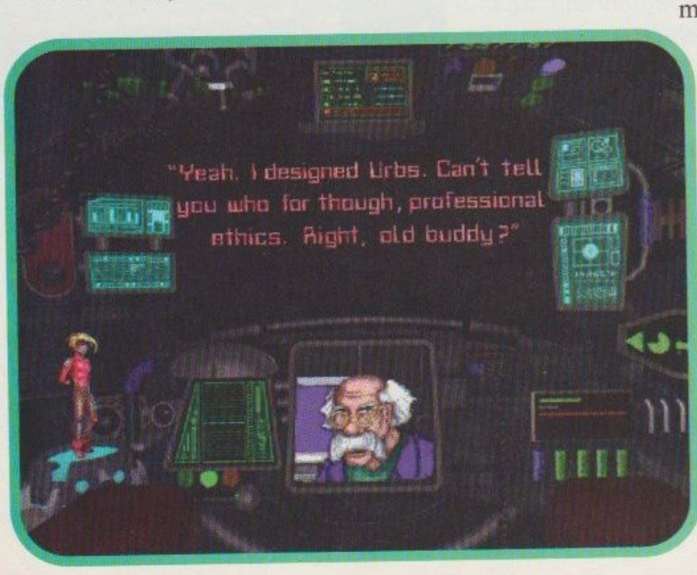
Roger ZELAZNY adlı bilim-kurgu yazarının senaryosuna dayalı bu ilginç oyunda aklınızın ucundan geçmeyecek şeyler var. Adventure oyuncular. Hadi yaşadınız. Beklediğiniz graphics adventure sonunda piyasaya çıktı. Aslında şu aralar adventure terimini çok saptıttırmışlardı. Örneğin Full Throttle yeni model bir arabirim sunuyordu. Ama seçenekleriniz çok azdı ve bu arabirimden dolayı oyun bayağı kolaylaşmıştı. Bundan dolayı LucasArts "The Dig" de arabirimi düzeltmişti.

Çeşitli komutlardan bir çok seçeneğiniz olan o güzel arabirim, Chrono-Master da mevcut. Hem de istediğinizden daha fazla komut. Fazla komut işleri karıştırır diyeceksiniz. Bu lafı söylüyorsanız demek ki daha adventure oyun türünün tadına varamamışsınız. Ama geç kalmış değilsiniz.

Chrono-Master türünün iyi örneklerinden biri sayılabilir. Gerek üzerinde gerçekten uğraşılmış 3D görüntüleri, gerek özel olarak kaydedilmiş sesleri, gerekse de oyunun atmosferine uygun olarak ayarlanmış müzikleriyle gerçekten güzel ve başarılı bir oyun. Oyuna ilk girdiğiniz zaman, başlangıcında pek te açıklayıcı olmayan bir demosu var. Fakat bir kere izlemenizde yarar olduğunu söyleyebiliriz. Oyun gelecek bir zaman kuşağında geçtiği için bir çok değişik kavram var. Bu kavramları öğrenmenizi kolaylaştırmak için uzay geminizde de bir bilgisayar bulunuyor. Uzay geminin dışındayken bu bilgisayara asistanımız Jester sayesinde giriş yapabiliyoruz.



Asistanımız Jester, aslında şirin, holografik ve bizi "Sugar Pop" olarak çağıran bir kız. Geminin dışındayken bu kızın yerini metal bir küre alıyor. Bize asistanlık görevi görüyor. Bunun dışında her zaman elimizin altında bulunan bir gereç olan Universal Tool ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için asistanınıza danışmanızda fayda var. Zaten oyuna başlamadan önce bu kavramların hepsinin anlamlarına baksanız iyi yaparsınız.



Tam bu noktada, Chrono-master'daki 3D görüntülerden bahsetmek istiyoruz. Bu görüntüler Alone in the Dark'-ta olduğu gibi kıl ve sinir değil. Yuvarlak olması gereken yüzey yuvarlak, düz olması gereken ise düz. Yani baktığınızda çarpık bir şekil değil düz bir şekil görüyorsunuz.

Oyunun arabirimi çok güçlü. Her zaman kullanabileceğiniz 7 komutun dışında Quick Save adlı yeni bir özellik eklenmiş. Oyunu save etmek için onca protokolle uğraşmanıza gerek yok. Basıyorsunuz quick save'e olup bitiyor. Ayrıca komut ve inventory ekranı küçültülüp büyütülebiliyor. Bu sayede tüm ekrana hakim olabiliyorsunuz.



Biraz da teknik özelliklere gelelim. Oyun tamamen 640*480 modunda geçiyor. Bu oyuna artı puan kazandırıyor. Zamanın durmuş olması oyunda normalde düşünemeyeceğiniz şeylerin olmasını sağlıyor. Örnek vermek gerekirse, Auroan'da durmuş bir fırtına var ve sadece size etki edebiliyor.

Chrono-master oyununun sesleri daha önceden de belirttiğimiz gibi çok güzel. Özel olarak ses sanatçılarına kaydettirilmiş. Oyunu Ron Perlman, Brent Spiner ve Lolita Davidovich'in sesleri eşliğinde oynamak bayağı zevkli oluyor aslında. Böyle güzel bir oyunu piyasaya sürdüğü için Capstone ve Dream Forge Entertaintment'a teşekkür etmek lazım.

Neyse, Chrono-Master anlayabileceğiniz gibi bir Graphics Adventure oyunu. Sadece bu bile oyunu çekici yapmaya yeter diye düşünülebilir. Fakat oyunun bilim-kurguyu aşan bir konusu var. Bildiğiniz gibi dünya globalleşiyor ve gelişiyor. Buna orantılı olarak nüfus ta artıyor. Bunun üzerine insanoğlu uzaya açılıyor. Buraya kadar herşey klasik bilim-kurguydu. Ama azmış insanoğluna uzay da yetmiyor. Eeee şimdi n'olacak diye düşünürken bazı sivri zekalılar yeni uzaylar(!) yaratıyor. Bu uzayların diğer bir ismi pocket universe. Fakat evdeki hesap çarşıya uymuyor ve bu yeni yaratılan evrenlerde zaman kavramı iptal oluyor. Daha bir çok fizik kuralı da buralarda çöp olarak işlem görüyor. Fizik kurallarındaki bu kıl durum ise bizim büyü diye tabir ettiğimiz şeyin sıradan günlük bir olay olmasını sağlıyor. Zaman akışı için ise bir makine icad ediliyor. İnsanlar da bu sayede geçinip gidiyor.

Ardından her zaman her yerde olduğu gibi burada da terör baş kaldırıyor. Bu korsanlar yüksek dozda sorun çıkarıp zaman akışını sağlayan anahtar makinayı de-aktive ediyorlar. Bu sayede herşey olduğu yerde kalıyor. Bu noktada da Rene Konda (işte bizim kahraman) adlı Intergalactic bir kahramandan yardım isteniyor. Buradan itibaren insiyatif oyuncuya, yani size, sevgili okuyucumuz, bırakılıyor.

Uluslararası birlik, Rene Konda'dan yardım istiyor. Urbs ve Auroan sistemlerindeki terörist grubun adresini alan Rene Konda, terörist grupla bağlantı kuruyor. Ama pek kibar olmadıklarını görünce işe el atıyor.

Rene, Urbs'a yaptığı yolculukta, kendisine gerekli olan şişelenmiş zaman ünitelerini yanına almayı unutmuyor. Bu üniteler zamanın durmuş olduğu yerlerde 10 metre çapında bir alanda zamanı aktive ediyor. Yapması gereken iş aslında manyetik kuzey kutbunda tesisat kurup zaman aktive etme anahtarının yerini tespit etmek.

Çeşitli engellerden sonra, kuzey kutbuna uçuan Rene, Resonance Tracer'i kuruyor. Asistanımız Jester bize anahtarın yerini tespit ettiğini söylüyor. Rene hemen uzay gemisine atlayıp kaleye uçuyor. Sonra ikinci bir tesisat olan Direction Finder'ı çalıştırıyor.

İşte aranan anahtar kalede bir yerlerde fakat kaleye girmek için asker olmak gerekiyor. Bunu bir şekilde çözen Rene, şehirde dolaşırken bir askeri müze görüyor.

Hemen müzenin içine dalan Rene sergide generallerin taşıdığı bir madalyon görüyor. Tam uzanacak ki sevimli asistan Jester onu lazer ışınlarına karşı uyarıyor. Rene çevresine bakınırken yerde bir cila kabı görüyor. Orada bir kutu daha var. İzci çakılarından daha marifetli bir alet olan Universal Tool'u bir levye haline getiren Rene kutuyu açıyor ve kutunun içinden kalkanı alıyor. Bundan sonrası onun için çocuk oyuncağından bile basit.

Bundan sonra Rene'nin karşısına bir asansör çıkıyor. Rene asistanı Jester'a asansörü aktive etmesini emrediyor. Rene doğru iz üzerinde olduğundan emin bir şekilde asansöre biniyor ve...

Bu anda ekranın başında oturan kişi (He he işte bu sizsiniz) ayağa kalkıyor, Rainbow Computer (0-212-526-5837)'a gidiyor, CD reyonundan bu oyunu seçiyor ve bu oyunu alıyor. Size Auoran'ın aktive edilme sürecinde başarılar dileriz. Takıldığınız yer olursa bize yazın. Adresimiz: E&E

PC Magazine Türkiye
Medya Plaza, Basın Expres Yolu
34540 Güneşli İstanbul

CHRONO-MASTER

ORTAM: CD-ROM
ADET: 1
RAM BELLEK: 4 MB
SABİT DİSK ALANI: 5 MB
MİKRO IŞLEMCİ: 486/33 MHZ
GRAFİK KARTI: 512 K VESA uyumlu VGA
SES KARTI DESTEĞİ: Sound Blaster ve uyumluları
DEĞERLENDİRME: ****** (10 üzerinden)
DAĞITICI: Rainbow Computer
TEL.: 0.212/5265837

3 BOYUTLU YAŞAM

Günümüzde 3 Boyutlu bilgisayar görüntü üretme ve işleme teknolojisi giderek önem kazanıyor. İzlediğimiz filmlere şimdiden girdi, eğitim ve eğlence hayatımıza girmesine ise az kaldı. Bu ay size, 3 boyutlu görüntülerin nasıl oluşturulduğundan biraz sözedeceğiz.



3 boyutlu tasarımlarda, en karmaşık kurgularınızı haraketli görüntüye dökmek çok mümkün. İşte, etrafında halkaları olan altın bir top, ayı geçip, bir nebulaya doğru gidiyor.

Eğer yarın kendimizin ve çoçuklarımızın eğitiminde, eğlencesinde, zevk almasında, bilgisayar teknolojisinin yeri çok artmaya adaysa, bilgisayar ortamlarının görüntülerini gerçekçi kılma yolunda büyük katkısı olan 3 Boyutlu görüntüleme tekniklerinin önemi büyüktür. Bu ay size biraz 3 Boyutlu görüntü geliştiriminin nasıl olduğundan ve bunun için kullanılan yazılımlardan biraz bahsetmek istedik.

Üç boyutlu görüntü efektlerinin artık her türlü görsel dünya yaratım sürecinde önemli bir yeri var. Bilim-kurgu dizileri uzay sahnelerinin kalitesine göre değerlendiriliyor. Geçmişin iki-boyutlu oyunları çoktan yerlerini çokgen-temelli, hareketli oyunlara bıraktılar. Sony Playstation ve Sega Saturn gibi 3D efektlerin tutunabilmesi yeni neslin bunlardan tatmin olmasına bağlı. Eğlencenin yanısıra, 3D uygulamalar ofis ve binaların tasarımında, ABD'nin adalet sistemi için mahkeme ve canlandırmaları yaratımında ve Internet üzerinde VRML (Virtual Reality modelling Language) Sanal Gerçeklik Modelleme Dili) ortamları tasarımında kullanılmakta.

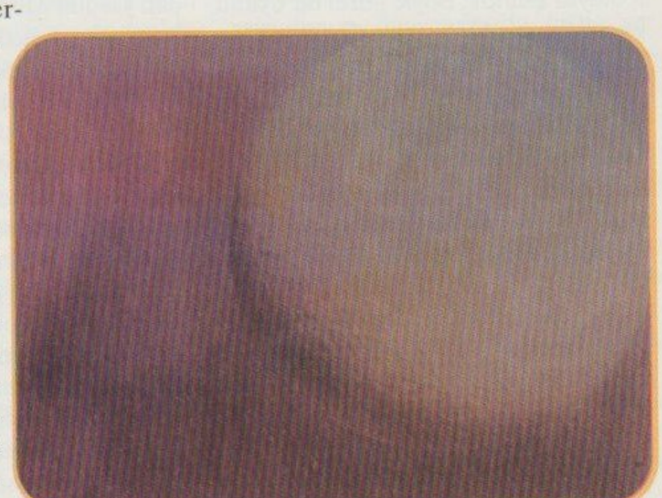
Üç boyutlu görüntü efektlerinin artık her türlü görsel dünya yaratım sürecinde önemli bir yeri var.

HIZLI GELİŞEN BİR ENDÜSTRİ

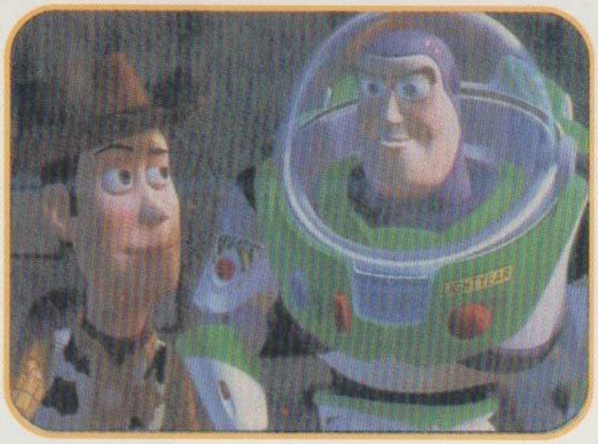
Öyle gözüküyor ki, bu yıl PC kullanıcıları çok daha çeşitli ve nitelikli ürünlere erişebilecekler. Geçtiğimiz yıl içerisinde yazılım ve donanım piyasasında oldukça hızlı bir değişim gözlendi. Commodore Amiga gibi daha çok satın alınabilirlik yüzünden seçilen şirketlerin ürünleri artık silindiler. PC üreticisi Escom şirketlerin haklarını satın almış da olsa, canlandırmacılar daha ucuz ve daha güçlü A4000'leri tercih ediyorlar. Durum böyleyken 25 Mhz'lik Amiga'ların efsanevi Anka kuşu misali, kendi külleri arasından doğacağına inanmak çok güç.

Bunun yanında, Silicon Graphics ve DEC Alpha da profesyonel piyasadaki tekel olma özelliklerini yitirmekteler. Bu gelişmenin bir nedeni Intel'in çalışmalarına hız vermesi, ancak piyasayı alt üst eden asıl sebep yazılımların hızlı gelişimi. Microsoft'un oldukça pahalıya patlayan SGI 3D paketini satın alması da yazılım pazarına yeni bir boyut kazandırdı. Microsoft bunun hemen ardından piyasaya sürülmesi yakın bir Intel sürümünü duyurarak, SGI pazarını böldü.

Geçen yıl ayrıca Newtech'in LightWave, Caligari TrueSpace, Ray Dream Studio 4 ve Virtual Reality II gibi



Resimde gördüğünüz ayın yüzeyi yaratılırken, LightWave'in olağanüstü görsel efektler yelpazesinden yararlanılmış. Bunları kullanarak, örneğin, mermeri, tahtayı ve sualtı görüntü bozunumu birlikte kullanabiliyorsunuz.



Artık çoğumuzun ya duymuş olduğu ya da görmüş olduğu, Disney'in Toy Story'sinin bütün sanat çalışmları ve render işlemleri tamamiyle bilgisayarda yapıldı. Geliştirim işlemlerini yürüten Pixar, bu işi yapmak üzere kendi yazılımını geliştirdi, her bir görüntüyü render etmek içinse, 120 Pentium eşdeğerinde (!) işlem gücü kullandı.

PC-temelli güçlü 3D yazılımlarının yayılmasına tanık olduk. Bu yazılımların her biri Windows 95 kullanıcılarına yararlı oldular ve lider PC yazılımlarına katıldılar. AutoDesk'in 3D Studio yazılımıysa 3D görüntü ve efekt üretim piyasasında bir dizi imkan yarattı.

Multimedya üretimi ve masaüstü videonun yükselişi yayın kalitesinde görüntü üretebilen paketlere olan talebi arttırdı. TV ve film yapımcıları ayakta kalma savaşı verirken, canlandırmacı ve illüstratörler bu gelişmelerden oldukça karlı çıktılar. Ancak şu anda, 3D modelleme ve canlandırma işiyle uğraşanlar için PC 3D piyasası oldukça karışık ve standarttan yoksun. Ürünlerin fiyat performans ve güçleri arasında çok derin bir uçurum gözlenmekte.

SANILDIĞI KADAR KOLAY DEĞİL

Son sayımlara göre, profesyonel bir 3D paketinin içinde PC'ler için hazırlanmış 15'ten fazla uygulama bulunuyor. Bu paketlerin yurtdışı fiyatları 250 ile 800 İngiliz sterlini arasında değişiyor. Paketleri dikkatlice seçerek satın almak gerekiyor. Amaca uygun olmayan veya ihtiyaçtan fazla nitelikli bir paket edinme tehlikesi daima mevcut. 3D tasarlamanın karmaşık yönlerini anlatmak yerine, tasarımı yalnızca fare tıklamaları ve ses efektleri kombinasyonundan ibaret basit bir uğraş olarak benimsetmeye çalışan tanıtımlar da, kullanıcıların bir ürünü seçmesinde yeterince yol gösterici olmuyor. Bunun da ötesinde, canlandırmacılığın bir sanat olduğu ve ışıklandırma gibi tamamlayıcı öğelerinin öğrenilmesinin zaman aldığı gerçeği bu tip kullanıcıyı ikna etmeye yönelik tanıtımlarda yer almıyor.

Geçen yıl, Newtech LightWave, Caligari TrueSpace, Ray Dream Studio 4 ve Virtual Reality II gibi PC'ler için güçlü 3D yazılımlar yaygınlaştı.

Ürün kendi içinde ne kadar düzgün ve hızlı çalışırsa çalışsın, yardım sistemi ne kadar etkileşimli olursa olsun, 3D tasarımı daima güç ve zaman alıcı bir uğraş olacak gibi gözüküyor. Birçok insan 3D uygulamalarına yatırım yapıp bir süre kullandıktan sonra, burada buldukları özellikler listesinin yaratıcılığa bir kısayol olmadığını farkederek hayal kırıklığına uğruyor. CorelDraw! ve Xara Studio gibi 2D tasarım paketleriyle karşılaştırıldığında, ortalama bir 3D paketi o kadar fazla değişken ve görsel imgeleme gücü gerektiriyor ki, yaratım süreci asla diğerlerindeki kadar kolay tamamlanamıyor. (Belki de yeni bir kuşak yazılımın, yeni bir kuşak kullanıcıyı yaratma ve bunların da yazılımların yeni versiyonlarını yönlendirmesi sürecinin başlangıç sancılarını çekiyoruz.)

Bu durumdaki kullanıcıların tek umudu şimdi ve gelecekte gerçekleştirmeyi düşündükleri (multimedya, logo canlandırmaları, ilüstrasyon, yayın işleri, özel film efektleri, oyun tasarımı, Web sayfası hazırlama ve ToyStory II'-yi çekme (!) gibi) amaca uygun tek bir paket edinmek.

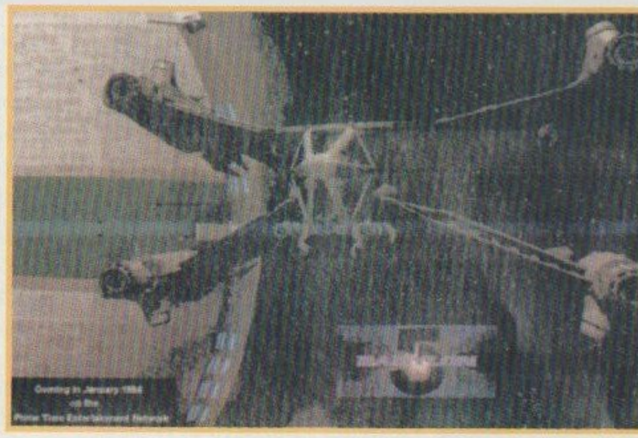
ARABIRIM TASARIMI

Arabirim tasarımı bir 3D paketinin başarısının temelini oluşturuyor. Özellikleri ne kadar fazla olursa olsun, fazla karmaşık, yüzlerce alt menü altına gizlenmiş veya uygulanması güç bir uygulam tercih edilmeyecektir. Birçok paket yeterince işlevsel olmamasına rağmen, yalnızca kullanım kolaylığından ötürü satın alınıyor.

Bir çok pakette, nesneleri hareket ettirmek için fare kullanılıyor: Sol buton Z, sağ buton X, ikisi birden Y ekseninde hareketi sağlıyor.

MODELLEME

Bir 3D paketi, 4 temel işlevi görme yeteneğine göre yaşar ya da ölür: Modelleme, canlandırma, "texture mapping" ve kaplama. Modellemede, 3D nesneler iki temel bileşenle yapılandırılır: Primitifler ve "spline"lar. Primitif-





LightWave'in birçok efekti, öndegelen oyunlardaki acayip dünyaları yaratmakta faydalı oluyor. Bunlar arasında, Babylon 5, SeaQuest DSV ve Star Trek: Voyager isimlerini sayabiliriz.

ler gerçek dünyadaki formların temelini oluşturan basit geometrik şekillerdir: Küre, koni, silindir ve küp. Bunları kullanarak (bunları birleştirerek veya birbirlerinden çıkararak) birçok nesne yapılandırabilirsiniz: gezegen, uzay gemisi, araba, kalem, hesap makinası ya da dayalı döşeli bir bina.

Nesne primitf formlarla yapılamıyorsa, eğrilerden oluşuyorsa veya yalnızca daha organik görünmesi gerekiyorsa "spline"lara güvenmelisiniz.

Bu kısım tamamlandığında sıra düz şekli 3D'ye çevirmeye gelir. Birçok paket bunun için yüksek kaliteli şekil vericiler kullanır.

Temel 3D formu da oluşturduktan sonra bunu uyarlamak veya geliştirmek gerekir. Bunun en yaygın yolu serbet form deformasyonudur.

HIYERARŞİ

Nesnenin yapılandırılması sırasında hiyerarşiyi izlemek önemlidir. Bazı programlar bu işlemi düzgün yaparken (LightWave, 3DS, Ray Dream Designer) bazılarının bu özellikleri iyi işlemez (TrueSpace, Visual Reality). Hiyerarşi nesnenin kısımları arasındaki ilişkidir ve bir soy ağacı gibi işler. Nesne insan bedeni olduğunda, omuz ana nesne, kol ise alt nesne olacaktır. Sağ ve sol omuzlar ise kardeş nesneler olarak adlandırılırlar.

YÜZEYLER

Bir modelin yapımındaki bir başka aşama da yüzey uygulamalarıdır. Dokular modeli daha gerçekçi kılarlar. Nesnelere en basitinden renk yansıtıcı nitelikler kazandırılabilir, nesneleri belirginleştirmede gölgeleme tekniklerinden yararlanılabilirl

IŞIK, KAMERA, CANLANDIRMA

Nesneler modellendikten ve dokulandırıldıktan sonra sıra ışık, kamera ve hareketin eklenmesine gelir. Işıklandırma bir sahneye derinlik kazandırır ve bir eserin değerini artırmasına veya değer kaybetmesine yol açabilir. Nesneleri fazla ışıklandırmanız gözün yorulmasına ve yaratıları izleyememenize, çok az ışıklandırmanızsa ayrıntıların farkedilmemesine neden olur.





Oyun versiyonunu da Zeplin'in eski sayılarında tanıttığımız Johnny Mnemonic filminin 80 saniyelik açılış bölümünün render işlemleri tamameri 3D Studio yazılımı kullanılarak yapıldı.

Dört ışıklandırma tipi vardır: Genel, spot ve yöresel (veya noktasal) ve uzak (veya sonsuz). Genel ışığa yoğunluk (günışığından alacakaranlığa) ve renk verilebilir. Spot ışıkları sahnenin belirli yerlerine odaklanabilir. Uzak ışık tek yönden gelen güneş ışığına benzerken, yöresel ışık kaplamasız lamba gibi her yöne ışık yayar. Piyasadaki ürünlerin hepsi bu dört aydınlatma formunu destekler.

Nihayet sıra yarattığınız nesneleri canlarndımaya gelir ve tam da bu noktada çoğu paket (ve çoğu canlandırmacı (!)) çuvallayabilir.

İki canlandırma türü vardır: Nesne ve karakter. Nesne animasyonu sahnedeki modellerin genel hareketlerini (kamera, ışık, sahneleme) ve doku, fon, yüzey özelliklerini ve parçacıkları içerir. Karakter canlandırması ise doğal hareketleri yeniden üretmektedir: Yürüyen bir insan, konuşan bir yüz, zıplayan bir çizgi film karakteri veya patlayan bir uzay gemisi.

KAPLAMA

Kaplama, en son ve en zaman alan aşamadır. Burada RAM ve işlemci hızı önemli rol oynar. Yüzlerce yüzüü olan karmaşık modellerin hesaplanması asırlar sürer, çünkü her yüzün ışıklandırma ve yansıtmaya verdiği tepkiler matematiksel olarak hesaplanır.

Alan kaplama (TV canlandırmaları için) kaplama süresini ikiye katlar. Karmaşık gölgeleme ve ışıklandırma yine işlemi yavaşlatır. Yumuşak-kenarlı gölgeleme yöntemleri zaman almaktan çok bellek işgal ederler.

Tek bir makinanız varsa, optimum bir kaplama çalışma alanına kavuşmak için gelişmiş bir donanıma yatırım yapmanız gerekecektir. Olabildiğince hızlı bir Pentium işlemci, en az 16 MB RAM (32 MB tercih edilebilir ancak en iyisi 64 MB olacaktır) olmadan uygun koşulların sağlanması pek mümkün değil. Karmaşık sahneler süresince bilgisayarınız belleği tüketirse, takas dosyasına erişecek ve veriler için sabit diski kullanmaya başlayacaktır. Bir SCSI-II sabit disk bu etkiyi azaltır ama bu sefer de %200-400 oranında gerçekleşecek yavaşlama size vakit kaybettirir. Gerekli donanımın içinde elbette iyi bir grafik kartı da var: Bu da tercihen 4 MB VRAM'li olmalıdır.

Babylon 5, demo AVI'leri veya mükemmel çalışmalar gördügünüzde bu işi yapmanız gerektiğini ve o kadar da zor olmadığını düşünenlerden olabilirsiniz. Piyasa sizi kucaklamaya mı yoksa yutmaya mı hazırlanıyor? Eğer bir 3D paketiniz olması gerektiğini düşünüyorsanız, şimdiki ve gelecekteki amaçlarınıza uygun olanı seçin. Ve herşeyden önce, cesaretinizi asla kaybetmeyin. Yeni kıtaları keşfetmek zordur.

*Derleyen: **Ceren Yalçın***

Multimedia üretimi ve masaüstü videonun yükselişi, yayın kalitesinde görüntü üreten paketlere talebi artırdı.